Black Crusade™

The Tome of Fate™

Книга учеников Тзинча

v 1.0

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY

Black Crusade™

The Tome of Fate™

Ролевая игра во мрачной тьме
сорок первого тысячелетия

Обновления, другие книги, набор новобранцев,
приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus

Команда перевода:
Глава I: Василий Телегин и Древние
Глава II: Артем Ляшко
Глава III: Василий Телегин
Глава IV: Алексей Пушков и Михаил Губкин
Редактура: Михаил Губкин, Кардинал Федельштарм и Сергей Широхов
Вёрстка и комплемент: Михаил Губкин

CREDITS

Lead Developer
Tim Huckelbery with additional concepts by Sam Stewart

Writing and Development
Kendall Butner, Tim Cox, Craig Gallant, Matt Eustace, Lee Gunby, Andy Hoare, Eric Sarlin, Rex Vogen, Ross Watson

Editing and Proofreading
Mark Pollard and David Johnson

Graphic Design
Evan Simonet

Cover Art
Mathias Kollros

Interior Art
Justin Adams, A.L. Ashbaugh, Jacob Atienza, Ryan Barger, John Blanche, Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Alexandre Dainche, Paul Dainton, Vincent Devault, Wayne England, Piotr Foksowicz, Dave Gallagher, Stéphane Gantiez, Zach Graves, Mark Gibbons, David Griffith, Johannes Holm, Clint Langley, Jake Masbruch, Jesse McGibney, Victor Leza Moreno, Chun Lo, Scott Purdy, Adrian Smith, Nikolay Stoyanov, Wibben

Managing Art Director
Andrew Navaro

Art Direction
Andy Christensen

Production Management
Eric Knight

Licensing & Development Coordinator
Deb Beck

Executive Game Designer
Corey Konieczka

Executive Producer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Managers
John French and Owen Rees

Head of Licensing
Jon Gillard

Head of Licensing, Legal, and Strategic Projects
Andy Jones

Head of Intellectual Property
Alan Merrett

Special Thanks
Playtest Coordinator Ronald DeValk; "No Guts No Glory!" Sean Connor with Stephen Pitson, Adam Lloyd and Ben Newman; "The Librarians" Pim Mauve with Gerlof Woudstra, Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd and Joris Voogd; "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Brad Twaddell, Fiona Coath, Jordan Dixon and Mark McLaughlin; "You Bid Babies?!?" Jordan "MILLANDSON" Millward with Keri Harthoorn, Kyle Harthoorn, Kieren Smith, Julia Smith and Malcolm Douglas Spence; "'Roll Perils…'" Matthew 'H.B.M.C.' Eustace with Stuart Lord, and Mike 'Rosie's Husband' Mada

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2012. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Black Crusade, the foregoing marks' respective logos, The Tome of Fate, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Black Crusade game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000–2012, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-61661-433-1 Product Code: BC04 Print ID: 1288MAY12

Printed in China

For more information about the **Black Crusade** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Вступление

О чём эта книга? 2

Глава I: Тзинч

Меняющий пути 4
Тысяча и один заговор 8
Изучая меняющийся лабиринт 10
Приспешники Повелителя удачи 14
Тзинч и Долгая война 22

Глава II: Рабы Судьбы

Легионы перемен 25
Колдун Тысячи Сынов 28
Космодесантник Альфа-легиона 30
Космодесантник Тёмных Ангелов 32
Магистр Имматериума с К'сала 34
Магос-идолитрекс кузницы Поликс 36
Инструменты Судьбы 38
Слуги Тзинча 43
Психосилы 45
Хаос Неделимый 45
Психосилы Нургла 48
Психосилы Слаанеш 52
Психосилы Тзинча 55
Великие психосилы 59
Психосилы Биомантии 61
Психосилы Пиромантии 66
Расширенные обряды и ритуалы 70

Глава III: Архитекторы грядущего

Расследование 77
Вглубь Вопящего вихря 82
К'сал 83
Демонические машины 87
Выработки 92
Колыбель для кошки 102
Ужасная Корваска 105
Пылающая гробница 109
Некроны 116
Столпы вечности 117
Вечные легионы 119
Артефакты гробницы 130

Глава IV: Опрокинутые шпили

Вводная для мастера 136
Древняя история 136
Сюжет приключения 137
У ворот Саргаба 139
Дворы колдунов 140
Селук Столпник 140
Харулан Творец 142
Леди Непитис 143
Ритуальное убийство 145
Демон в машине 146
Ложь во лжи 147
Обрушение шпилей 149
Последствия 152
Приложение 153

Вступление

"Твоя наивность забавляет меня, дитя. Нет никакой судьбы. Есть только воля Тзинча"

– Вериал Дженнеке, колдунья с К'сала

Что такое судьба? Для многих еретиков это то, с чем они боролись всю свою жизнь. Жестокая судьба, отдавшая семью на поживу ксеносам-налётчикам. Капризная судьба, благодаря которой семейный титул получил младший брат. Безразличная судьба, заставившая Инквизицию пытками выбивать признание и тем самым толкнуть невинного на тёмный путь. Судьба превратила их в еретиков, а потому достойна ненависти не меньше, чем сам Империум.

Знающие и посвященные в тайны понимают, что судьба никогда не бывает случайной или бессмысленной, что не существует слепой череды случайностей или совпадений. Во всём есть великий замысел, и всюду приложил руку Великий интриган – сила Хаоса, известная как Тзинч. Ученики этого бога стремятся познать его пути, а значит – и скрытые нити, которые связывают всё сущее в огромный гобелен, который является самой судьбой. Разумеется, такие усилия тщетны, ибо ни один смертный разум не способен постичь заговор бесконечной сложности, но даже крохотные намёки на волю Тзинча приносят постигшему больше могущества, чем можно вообразить. Чтобы обрести такую власть, многие еретики готовы рискнуть всем, включая целостность тела и разума, ибо осознают, что будут управлять своей судьбой, либо судьба будет управлять ими.

О чём эта книга?

Tome of Fate – первая из четырёх книг, посвящённых самым мрачным тайнам сил Хаоса и их роли в игровой системе **Black Crusade**. Из этого тома игроки узнают больше о Тзинче, могущественном Боге Судьбы и Перемен. Тзинч – владыка магии и покровитель псайкеров, даже тех, что не поклоняются ему напрямую. Также игроки узнают о его тёмных слугах, как демонических, так и смертных, и о том, как он влияет на Вопящий вихрь. С новым оружием и психосилами еретики смогут пересечь эту нечестивую полосу звёзд и проникнуть в глубины падшего Империума, готовые бросить вызов судьбе и сделать её своей.

Глава I: Тзинч

Эта глава посвящена Меняющему пути, богу Хаоса, известному смертным как Тзинч. Она хранит откровения, касающиеся его непостижимой природы, невозможных сфер изменчивого безумия и перемен, а также мириады сложнейших заговоров и планов, с помощью которых он манипулирует смертными по всей галактике. Она также описывает его приспешников – от могущественных великих демонов и их князей, до младших демонических слуг и смертных, от древних космодесантников-предателей, до отбросов из подулья. Все пляшут под дудку Кукловода, и лишь немногие способны увидеть нити, управляющие их действиями.

Глава II: Рабы судьбы

Вторая глава представляет пять новых архетипов игровых персонажей: колдуна Тысячи Сынов, космодесантника Альфа-легиона, космодесантника Тёмных Ангелов, магистра Имматериума с К'сала и магоса-идолитрекса из кузницы Поликс, каждый из которых, осознанно или нет, служит Хозяину лжи. Также она описывает новое оружие и психические силы, и описывает новые ритуалы, с помощью которых можно молить богов Хаоса о милости.

Глава III: Архитекторы грядущего

Эта глава содержит правила для проведения расследований, позволяющих лучше узнать волю Тзинча. Также она описывает планеты Вопящего вихря, которые подчиняются воле Тзинча, такие как мир чернокнижников К'сал и Ужасная Корваска. Ещё она расскажет о спящих некронах, легионах бессмертных металлических воинов, чья ненависть ко всему живому заставляет их снова завоевывать галактику после пробуждения от сна длительностью в миллион лет.

Глава IV: Обрушенные шпили

Последняя глава представляет приключение «Обрушенные шпили», в котором еретики отправляются в мир К'сал. Здесь они должны изучить странный город Саргаб, где напитанные Варпом устройства властвуют над землёй. Персонажам предстоит столкнуться с заговорами трёх колдунов-технократов, каждый из которых пытается руками еретиков расправится со своими ненавистными врагами. Для того чтобы выбраться из города до того, как эти или другие могущественные существа решат, что души еретиков лучше послужат топливом для чародейских машин Саргаба, потребуется острый ум и сильная рука.

Владение оружием и урон от оружия для НИП

Считается, что каждый НИП умеет пользоваться оружием, которым сражается и готов использовать всё, что у него есть. Кроме того, в профилях оружия НИП уже учтены бонус Силы и преимущества, что приносят таланты, аугментика и т. п.

Тёмная слава для НИП

Некоторые опасные и могущественные неигровые персонажи обладают Тёмной славой, что отображает их особые способности и грозную репутацию. Количество очков Тёмной славы у таких НИП равно их бонусу Тёмной славы. Они могут использовать их так, будто обладают 21-60 очками Порчи (см. стр. 309 «Основной книги правил»).

Тзинч

Меняющий пути

•

Тысяча и один заговор

•

Изучая движущийся лабиринт

•

Приспешники Повелителя удачи

•

Тзинч и Долгая война

Глава I: Тзинч

«Если Хаос — это само изменение, то Тзинч более чем любая иная Тёмная сила воплощает Хаос в его чистейшей, первозданной форме. Следовательно, ни один другой Бог Хаоса более него не заслуживает нашего преисполненного ужаса уважения, нашего неустанного сопротивления и нашей неизменной преданности Императору».

– инквизитор Галлиан Дирк на Конклаве Джеллико (чьи сочинения объявлены Еретикус Экстремис)

Сущность или разумная варп-сила, известная как Тзинч – возможно, самая загадочная из так называемых богов Хаоса или Губителей. Тзинч, Меняющий пути — бог чародейства, интриг, мутаций и перемен. Он воплощает в себе стремление смертных к эволюции, совершенствованию, новшествам и прогрессу, а также их мечты о богатстве, процветании и лучшем будущем. Хотя многие воспринимают эти мотивы как здоровые, полезные и, возможно, даже необходимые для смертных, Великий заговорщик пытается извратить все устремления и амбиции, как человечества, так и ксеносов, и использовать их надежды и мечты в своих нечестивых целях.

Другие Тёмные силы имеют обыкновение воздействовать на смертных более прямолинейно: Кхорн — кровопролитием и резнёй, Нургл — болезнями и упадком, а Слаанеш — очарованием экстаза и декаданса. Однако Тзинч и его слуги, люди, ксеносы и демоны, тайно и незаметно плетут заговоры, чтобы влиять на общество смертных и направлять их. Меняющий пути предпочитает изощрённое оружие: льстивые слова, привлекательные соблазны, здоровое честолюбие, разжигаемое с предательскими или безнравственными целями, и, прежде всего, бесконечные интриги. Многие политики, мудрецы, офицеры или другие предводители смертных начали многообещающую карьеру, альтруистические проекты или достойные исследования только для того, чтобы обнаружить себя (возможно, побуждёнными благонамеренным коллегой, который тайно служил Великому заговорщику) идущими на компромиссы, поднимающимися вверх за счёт других или использующих сомнительные, но лёгкие пути. Даже с самыми лучшими намерениями или, возможно, благодаря ним, люди уязвимы для махинаций Тзинча, который замышляет сделать их винтиками своей адской машины, подпитываемой бесконечными планами, ложью, заговорами и обманом.

Многие из них – последователи Тзинча. Некоторые охотно и сознательно следуют за Архитектором судеб. Другие, обманутые Отцом лжи и его слугами, верят, что воплощают собственные планы, а на самом деле слепо служат Меняющему пути. Многие проходимцы, отступники, еретики и космодесантники Хаоса также служат Тзинчу. Тенета Архитектора судеб обширны, они простираются по всей галактике, но особенно – в Оке Ужаса, Вопящем вихре и иных местах, где Варп и реальность становятся единым целым. Он — Хозяин тысячи и одного заговора, каждый из которых более запутан и коварен, чем другой, и никто, кроме самого Тзинча, не может представить, не говоря уже о том, чтобы понять их все. Таков Меняющий пути и такова его власть над ничтожными смертными.

Меняющий пути

«Его нельзя познать. Его нельзя описать. Его нельзя понять, ибо он — изменение, постоянное изменение, постоянно меняющееся, бесконечное».

– Геродот Чёрный с Таломы Нова, позже объявленный Еретикус Экстремис

Тзинч — один из четырёх главных богов Хаоса, что покровительствует колдовству, интригам, изменениям и знаниям. Он известен под многими именами: Меняющий пути, Великий интриган, Отец лжи и обмана, Великий мутатор, Властелин удачи, Великий заговорщик, Архитектор судеб, Великий орёл, Ветер перемен, Повелитель судьбы, Тчар, Шунч, Чен и бесчисленным множеством других титулов и имён из миллионов наречий, на которых говорят по всей галактике. На каждое имя, под которым известен Мастер обмана у него есть тысяча обличий и заговоров. Всё, что связано с Хозяином изменений, сдвигается, видоизменяется, эволюционирует и трансмогрифицируется. Можно сойти с ума (и многие сошли) пытаясь изучить даже самые мелкие нити, что протянул Великий интриган, и совершить невозможное: описать его и привязать к одной форме, одному облику, одному мотиву, одной истине. Возможно, лучший способ охарактеризовать Тзинча — не описывать вовсе, поскольку со временем он станет отличаться от себя больше, чем от любого другого существа. Тзинч, как и его бесконечные заговоры, постоянно меняется, трансформируется и преображается.

Другие Тёмные боги имеют постоянное обличие, но Тзинч проявляется во множестве таковых. Тем не менее, за долгие эоны в его внешности, связанной с ним иконографии, чертах демонических слуг и кошмарах, которые его облик посеял в умы тех, кто видел его, последовательно проявлялись некие определённые черты. В таких описаниях Тзинч часто изображается как худощавый долговязый колдун, мужчина или женщина, в одеждах, которые постоянно меняют цвет. Голова Тзинча опущена ниже плеч, а руки длинные

Отрывок из официального дневника Милния Новакора, планетарного губернатора Рашад Прайм

Дата: 242812.M41

Дальние патрули 134-й роты моих сил планетарной обороны сообщили о подозрительной активности в секторе 35-Альфа на северном побережье восточного континента. Хотя регион не имеет большого тактического, экономического или промышленного значения, сеть планетарного наблюдения также предполагает высадку там ксеносов, поэтому я приказал полковнику Максу Акарио отправить разведчиков, чтобы выявить и оценить угрозу, если таковая имеется.

Дерридиан Септима, мой недавно назначенный личный помощник, с усердием и определённым умением занимается организацией ежегодной церемонии награждения. Хотя в настоящее время она требует большего внимания и заботы, чем цветы с других миров, которые я изо всех сил пытаюсь вырастить в дворцовых садах, я по-прежнему надеюсь, что она станет ценным членом моего штата.

и тонкие. В некоторых описаниях утверждается, что кожа Тзинча покрыта лицами и ртами, которые шепчут тёмные и ужасные секреты или комментируют и искажают слова, произносимые основным или естественным ртом сущности. Эти лица и рты, сдвигаются, скользят, выходят наружу и снова погружаются в неестественную плоть. Некоторые члены Ордо Маллеус понимают, что эта последовательность лишь кажущаяся, как и многие вещи, связанные с Великим обманщиком, а потому может представлять собой уловку. В конце концов, последовательность – неотъемлемая часть самой убедительной лжи и коварства.

Хотя многие описывали Тзинча таким образом, другие изображали Тёмного бога в виде цветного дыма, потрескивающей энергии неизвестного вида, которая сжигает или изменяет всё, чего касается, лиц в тумане, извивающейся массы мясистой протоплазмы и парящих в воздухе пылающих рун, которые обжигают сам воздух — порой всё это говорил один человек. На других изображены уродливые птицы, рыбы или их гибриды, которые плавают по воздуху и летают по морю. Птицы и рыбы и правда часто появляются в описаниях Тзинча, его символике и в обличии его демонических и мутировавших смертных последователей. Например, самые могущественные последователи Тзинча, повелители перемен, напоминают гигантских человекоподобных птиц; крикуны и диски, которые несут поборников Архитектора судеб в битву, часто выглядят как летучие скаты, неустанно охотящиеся в Великом океане и воздухе реального мира, подобно легендарным кархародонам первобытной Терры.

Другие предполагают, что Тзинч, Великий мутатор, вообще не имеет устоявшегося облика. Материальная форма Тзинча, когда он решает проявить себя физически, представляет собой массу постоянно меняющейся плоти. Таким образом, постоянно колеблющееся тело Меняющего пути напоминает его же демонов и само его царство, которые также не имеют устойчивого обличия. Третьи утверждают, что облики Тзинча — просто образы, которые смертный разум создаёт, чтобы попытаться воспринять и понять что-то гораздо более абстрактное, проявление чистого изменения, мутации и течения. Такое обличие больше похоже на метафору, чем на реальность, и, возможно, подходит этой Губительной силе в большей степени, чем могли бы уловить глаза, неважно, биологические или металлические. Если в этом рассуждении есть доля правды, то, возможно, смертные умы стали связывать Тзинча с птицами и рыбами, существами воздуха и воды, именно потому что эти животные обитают в подвижных средах. Ветер, прилив, волны, температура, мутность и движущиеся тела постоянно изменяют форму воздуха и воды, в которых живут эти организмы, что делает их подходящими символами для Меняющего пути. Однако, как и многое, что касается Великого меняющего, в конечном итоге является догадками и предположениями, ибо узнать истинную форму Владыки мутации означает принять безумие.

Как и сам Тзинч, его демонические создания принимают множество обличий. В дополнение к вышеупомянутым крикунам, дискам и великим демонам, известным как повелители перемен, что подобны исполинским антропоморфным птицам, Тзинчу служат многие другие демонические приспешники. Его князья демонов в прошлой жизни поклонялись Меняющему пути, но стяжав достаточную благосклонность тёмного хозяина или, возможно, просто став жертвой его непостижимой прихоти, обратились в демонов и обрели бессмертие и силы,

сравнимые с таковыми у повелителей перемен. В воинствах Тзинча можно увидеть многоруких младших демонов, называемых ужасами, чьи широкие пасти и постоянно меняющиеся тела делают их по-настоящему кошмарными. Безголовые ходячие конусы, известные как огневики, несут истинное пламя перемен и окатывают врагов Повелителя удачи изменяющим варп-огнём. Самые могущественные из этих низших демонов могут стать демоническими глашатаями, полевыми командирами и демоническими колдунами Великого интригана. Это лишь некоторые творения Тзинча, и даже они мутируют и изменяются так часто, что их тела могут полностью меняться от одного воплощения к другому.

Тзинч повелевает и многими смертными. Вероятно, более всего из его слуг известен легион-предатель Тысяча Сынов. Эти бывшие слуги Трупа-Императора используют колдовство и свою сверхчеловеческую мощь, чтобы противостоять врагам Меняющего пути. Другие космодесантники-предатели, такие как Покаранные и Оракулы Перемен, пусть и менее известны, чем Тысяча Сынов, но наделены не меньшим рвением. Эти падшие Адептус Астартес дают Архитектору судеб грубую силу, но Тзинч использует и более тонкое оружие, ибо он – мастер интриг, заговоров и обмана. Тзинчу служат тайные еретики, продажные политики, отверженные воины, беспринципные учёные, бессовестные философы и другие люди, уязвимые перед его гнусными искушениями. Многие среди них — псайкеры или колдуны. Смертные последователи Тзинча, сознательно или нет, тысячью незаметных способов служат Отцу лжи и обмана. Вместо открытого боя смертные приспешники Тзинча ведут тихие войны, используя секреты, ложь, интриги, искушения, введение в заблуждение и коварство. Последователи Тзинча твёрдо верят, что из-за разложения и внутренней борьбы пало больше империй, чем от мечей и снарядов болтеров.

Мало кто решается охарактеризовать этос[1] или философию такой непостижимой, загадочной, непостоянной и, в конечном счете, непознаваемой сущности, как Тзинч. Тем не менее, исходя из поведения последователей Тзинча и результатов, к которым они, похоже, стремяться, внимательные наблюдатели могут установить цели, ценности или принципы того, что можно было бы назвать его идеологией. Во-первых, Тзинч и его последователи ценят знания – особенно запретные, таинственные или труднодоступные. Число схоластов, учёных, практиков запрещённых искусств и безумных провидцев, пополняющих ряды Тзинча, подтверждает это утверждение. Многие пытливые умы, загнанные в тупик сложностью философской, научной или инженерной проблемы, поддаются искушению соблазнительного, но еретического текста, запрещённого собрания данных или неэтичного экспериментального метода. Такие люди молчаливо призывают Великого заговорщика прислушаться и использовать их уязвимость в своих интересах. Попросту говоря, Тзинч и его приспешники понимают силу знания. Они копят эзотерические детали и полузабытые знания, копаются в тайном и неизвестном. Остается неясным, ценит ли Тзинч и те, кто ему служит, эти сведения за присущую им интеллектуальную ценность, как оружие против их врагов, или и то, и другое.

Вдобавок Тзинч и его последователи, кажется, ценят эволюцию и прогресс, особенно ускоренный заговорами, интригами и конспирацией. Потребности и краткий срок жизни смертных могут побудить и ксеносов, и человечество предположить, что манипуляции и желания Тзинча работают на некую финальную цель. И человек, и ксенос склонны считать, что если есть заговор, значит, у него есть цель. В самом деле, в разуме Архитектора судеб действительно может существовать какая-то цель (например, покорение галактики, варп-пространства или победа над другими богами Хаоса). Однако другие, более гибкие умы, что способны мыслить латерально и рассматривать иные парадигмы, идеологии, эпистемологии и онтологические схемы, понимают, что всё может быть и по-другому (а ещё такие люди чаще всего становятся жертвами соблазнов Тзинча, безумия, или того и другого вместе). Иногда они утверждают, что заговоры и действия Тзинча, что вызывают перемены, не имеют никакого намерения, в них нет цели. Единственной целью Тзинча может быть само изменение — постоянное развитие, прогресс, переделка, мутация, метаморфоза, диверсификация, трансформация и революция. Третьи предполагают, что приписывать загадочной тёмной силе, такой как Тзинч, чего-то настолько смертного, временного и мирского как цель – признак ограниченного ума, который ошибочно пытается придать богу Хаоса человеческие черты и ошибочно присвоить ему смертные, преходящие и мирские желания. Возможно, будет более точным заявить, что Тзинч — это сущность, которая по самой своей природе является агентом перемен. Таким образом, он желает изменений не больше, чем катализатор желает химической реакции. Тем не менее,

1 Термин «этос» в античной философии означал привычки, нравы, характеры, темпераменты, обычаи.

Отрывок из личного дневника Аъеляра Кризия, префекта Калора III

Ныне я опасаюсь, что любая попытка описать Тзинча обречена на провал. Можно ли нарисовать всплеск воды в воздухе? Можно ли поймать дым голыми руками? Можно ли выразить удовольствие полузабытого радостного сна? Если бы кто-то мог точно познать Ветер перемен хотя бы на мгновение, это понимание тут же устарело бы. Такова неопределенная природа Меняющего пути. В самом деле, даже самое острое восприятие Великого мутатора в лучшем случае мимолётно, неточно, отрывочно, неполно и искажено. Поскольку даже самые прекрасные реликвии археотеха могут обнаруживать только смутные составляющие нашей реальности, мы можем лишь надеяться воспринять Тзинча как её отражение. И, конечно же, любое просветление, которое может осветить наши тусклые, близорукие глаза, пройдёт сквозь преломляющие линзы обмана, лжи и искажений Великого заговорщика. Тем не менее, я должен разгадать его; я слишком долго боролся, чтобы отступить, какая бы судьба ни постигла меня или мой мир.

другие мыслители находят недостатки в тех, кто описывает Тзинча как бездумную, бессмысленную сущность, и разбивают доводы и метафоры тех, кто не может определить очевидную преднамеренность манипуляций Тзинча. Тот факт, что результат трудно или невозможно определить, не означает, что его не существует. Конечно, Тзинч и его наиболее учёные слуги могут намеренно поощрять эти идущие по кругу споры, чтобы ещё лучше скрыть действия бога и его цели, если таковые имеются.

Ещё один способ описать Тзинча — контраст с Нургло в пантеоне Хаоса. Обычно Меняющий пути противостоит Повелителю мора, так же как Кхорн, бог крови и черепов, противостоит Слаанеш, князю упадка и разврата. Где Нургл представляет Хаос как энтропию, Тзинч представляет Хаос как энергию. Там, где Нургл олицетворяет разложению и атрофии, Тзинч олицетворяет потенциал и прогресс. Там, где Нургл способствует порче и разрушению, Тзинч способствует росту и развитию. Для многих, изучающих Тёмные силы, идеологические описания Меняющего пути (пусть и умозрительные) имеют больший смысл в сравнении с описаниями Нургла, кажущейся противоположности Тзинча среди Губительных сил.

Врождённый дух Тзинча, если можно сказать, что он обладает им, красноречиво проявляется в колдовстве, которое он и его последователи применяют на поле битвы и в более приватной обстановке. Характерная для Меняющего пути магия принимает форму нечестивого пламени, сырой энергии Варпа, спонтанных мутаций, ужасных преображений и обманчивых иллюзий. Тзинч и его колдуны способны испепелять своих врагов варп-огнём, с одинаковой легкостью сжигающим плоть и керамит. Знатоки тёмных искусств могут манипулировать чистой материей самого Варпа, одно прикосновение к которому способно превратить даже самых набожных людей в чудовищные трепещущие горы сочащейся протоплазмы – отродья. Последователи Великого обольстителя – мастера иллюзий, изменяющих восприятие. Колдуны Тзинча могут обманом заставить солдата принять своих братьев по оружию за врагов или убедить планетарного губернатора внезапно отменить указы, которые он ранее с энтузиазмом продвигал. Колдовство Отца лжи и обмана настолько коварно, что многие из его практикующих не понимают, что они воплощают планы Тзинча каждый раз, когда пускают в ход свои силы. Многие честолюбивые псайкеры, полагая, что служат Императору или высшему благу некоей ксенорасы, невольно помогли Меняющему пути и его замысловатым манипуляциям с миром смертных.

Воинства Тзинча не участвуют в открытой борьбе так часто, как армии Кхорна и других Тёмных сил. Тзинч предпочитает действовать незаметно. Шпионаж, интриги, политика и тонкое колдовство – вот его оружие, а не кровопролитие и огневая мощь. Когда Тзинч действительно сеет хаос и прибегает к прямому нападению, он сначала создаёт слабости своему врагу, шпионя за ним, дабы узнать об уязвимости, или участвуя в психологической войне, которая сеет раздор и подстрекает разногласия, благодаря пропаганде, разжиганию страха и инсинуаций. Великий заговорщик развращает важных командиров и гражданских чиновников, которые в решающие моменты битвы не смогут передать важные приказы, направлят необходимые грузы не туда, куда следует, распростанят ложь, устроят диверсии и убийства. Для Тзинча война — просто игра, и даже кажущееся поражение может оказаться необходимой жертвой или коварной формой мотивации для чемпиона или потенциального последователя. Таким образом, потеря одного солдата, великого демона, армии, мира или даже целой системы для Тзинча значит не больше, чем потеря пешки для мастера регицида.

Поскольку любое описание Тзинча будет неточным и подверженным манипуляциям Великого обманщика, из этого следует, что самые точные описания Меняющего пути признают присущую им неточность. Любая попытка облечь тёмную силу в слова, образы или идеи (неважно, с какими целями — исследовательскими, тактическими, корыстными или нечестивыми) потерпит неудачу. Даже если бы смертные умы могли воспринимать, постигать и описывать истинную природу Тзинча в определённый миг, эта природа изменилась бы в следующий, сделав предыдущее понимание устаревшим. Таким образом, независимо от того, является ли чьей-то целью оставаться верным Императору Человечества, служить целям ксеносов или исследовать пути Хаоса для схоластических или более тёмных целей, лучше всего можно её достичь, рассматривая Архитектора судеб на периферии своего мысленного взора, потому что даже те, кто сознательно плывёт по Ветру перемен Тзинча, никогда не смогут увидеть истинное лицо Носящего тысячу масок.

Тысяча и один заговор

«Махинации Тзинча сложны, ветвисты и бесконечны. Подобно отсечённым головам легендарной гидры, когда один план срывается, два других венчаются успехом. Неудача оборачивается лишь ещё одним шагом на длинной и извилистой тропе, по которой могут последовать лишь те, кто благословен прозрением и силой Меняющего пути»

– приписывается Анку Анену, стражу Великой библиотеки Просперо

Тзинча часто называют Кукловодом тысячи и одного заговора, хотя скорее всего всезнающая бессмертная сущность, обладающая безграничной силой и влиянием, плетёт столь сложную сеть ухищрений и замыслов, что им нет числа. Великий интриган стремится к власти и жаждет подчинить своей воле каждый уголок галактики. Его планы, исходящие из интриг, что он плетёт внутри заговоров, запутаны, неясны и непостоянны как сам Меняющий пути – часто они зреют и исполняются тысячелетиями. Иногда планы Тзинча становятся очевидными – скажем, когда дьявольское воинство разоряет имперскую планету или группировка Тысячи Сынов нападает на родной мир эльдар, стремясь найти легендарную Чёрную библиотеку. Важной частью арсенала Великого мутатора остаются взятки, угрозы, предательства, убийства и шантаж. Впрочем, обычно Тзинч действует как можно тоньше. Он незаметно влияет на события в мире смертных: открывает или скрывает важные сведения в ключевые моменты, внедряется в общества, чтобы выведать тайны и направить их действия, влияет на организации большие и малые, дарует власть и милости тем, кто избирает служение ему, и обманом заставляет разочарованных мудрецов, непробудившихся псайкеров, отчаявшихся политиков и честолюбивых офицеров исполнять свою волю.

Конечная цель Тысячи и одного заговора не всегда ясна, и даже краткосрочные планы остаются непознаваемы, как сам Великий обманщик. Почему иногда его последователи почти без сопротивления сдают имперцам целые миры, а иногда безнадёжно защищают глухие медвежьи уголки до последнего вздоха? Стремится ли Меняющий пути поработить человечество и ксеносов? Надеется ли он уничтожить Империум и владения иных видов? Жаждет ли он обрести власть над другими богами Хаоса? Лишь Тзинч знает ответ, если, конечно, у него существует мотивация, понятная смертных.

Пытливые разумы породили много теорий, объясняющих загадочные действия Великого комбинатора. Эти гипотезы разнятся от одной крайности до другой. Одни утверждают, что Тзинч и его последователи следуют коварному плану в игре, что старше самой галактики. Эти теоретики верят, что Архитектор судеб действует исключительно чётко и взвешено. Пусть некоторые из действий и решений Тзинча могут показаться ограниченным разумам людей и ксеносов случайными, необдуманными или необъяснимыми, каждый шаг – уловка или гамбит в вечной игре. Другие же допускают, что Тысяча и один заговор не имеет иной цели, кроме перемен и провокации волнений и беспорядков в галактике, словом того, что питает и наполняет силой Меняющего пути, а значит, замыслы Тзинча представляют собой средства без цели. В любом случае ясно, что Великий обманщик и его последователи знают толк в интригах и заговорах. Доказано, что Тзинч приложил руку к тысячам подвохов, предательств, диких происшествий, зверств и катастроф в истории Империума и других рас галактики.

Примером тонких манипуляций Тзинча может послужить история Дария Векса – обыкновенного писца Департаменто Мунитурум, десятилетиями работавшего его представителем на «Прокуранте», грузовом судне Имперского Флота. В задачу Векса входил учёт десятины, собранной в промышленных мирах и ульях – обычно это были детали машин и боеприпасы для Имперской Гвардии на Кадии и других планетах сегментума Обскурус. Дарий занимался своей скучной работой прилежно, но с всё меньшим энтузиазмом, пока после многих печальных лет не встретил молодого мичмана Иллиру Юлиану, которая недавно присоединилась к экипажу судна. Её пронзительные голубые глаза, широкая улыбка и весёлый нрав радовали Дария при каждой их недолгой встрече во время рабочих смен. И однажды Иллира пришла к Вексу с проблемой. Она объяснила, что совершила ошибку – заполняя бланк, написала про двадцать ящиков пятимиллиметровых левоходовых шестерёнок, когда нужны были двадцатипятимиллиметровые. Иллира попросила Векса исправить документ, чтобы её ошибочный запрос стал официальным, с улыбкой попросив никому об этом не говорить. Дарий согласился и подделал бланк. Несколько месяцев спустя сержанты кадийского Мунитурума обнаружили, что им не прислали шестерёнки, нужные для ремонта более дюжины «Василисков» 266-й танковой роты. Они не смогли защитить Каср Дерт от дьявольской орды, что обрушилась на мир в розово-голубом варп-пламени.

Существо, известное как Перевёртыш и Пересмешник Тзинча, воплощает в себе замысловатые тактические предпочтения Великого заговорщика, его любовь сеять разлад и недоверие, а также извращённое чувство юмора. Тзинч даровал Перевёртышу способность принимать облик любого существа – от самого крошечного насекомого до необъятного великого демона. Перевёртыш способен невероятно убедительно подражать внешности, речи и

Отрывок из официального дневника Милния Новакора

Дата: 243812, М41

Септима и я почти до вечера обсуждали последние детали церемонии, которая начнётся через четыре дня. Моё уважение и восхищение юной леди растёт с каждым часом, ведь она нашла нескольких агрономов-механизаторов, благодаря которым зерновые поля западного континента дают почти двукратный урожай. Поскольку вторичной задачей нашей планеты остаётся поставка продовольствия доблестным воинам Императора в секторе, эти труженики заслужили признание за службу. Септима также сообщила, что внимательно просмотрела доклады полковника Акарио, чьи разведчики не обнаружили никакой угрозы в секторе 35-Альфа. Я поручил ей отозвать патрули и вернуть солдат к обычному распорядку. Также она договорилась с рашадским Восточным Симфониумом о выступлении во время награждения. Надеюсь, что благодаря популярности оркестра церемония выйдет самой успешной и приятной за всё время.

поведению любого существа, что позволяет обманывать даже самых близких к жертве существ и делает его идеальным лазутчиком. Также он наделил Пересмешника великими знаниями и мудростью, позволяющей демону понимать мотивации, занятия и представления тех, кого он изображает. Легко представить, какой хаос Перевёртыш может вызвать, если примет обличье генерала Имперской Гвардии и прикажет начать отступление посреди боя или, выдав себя за шкипера изменит курс корабля и направит его в ближайшую звезду.

Однажды Пересмешник прикинулся орочьим воеводой Ирклыком Груббзом из клана Злых солнц, недавно покорившим Тенебрию VI. Когда настоящий Груббз отсыпался после недели особенно буйных гуляний, демон тихо прокрался в лагерь. Усевшись на трофейный багги Ирклыка, Перевёртыш часами (практически вечность, с учётом обычного объёма внимания орков) травил пьяным зеленокожим продуманную байку о «Самой быстрой войне!». Он придумал небылицу об орочьих богах Горке и Морке, которые однажды решили погонять, чтобы выяснить «кто шустрее». Простым и ярким языком зеленокожих Перевёртыш описал каждый этап состязания и наполнил историю любимыми орками деталями, такими как участок трассы в половину континента, по которому Горк и Морк мчались бок о бок и «сшибались колёсами» целыми днями. Демон знал, что лучше не рассказывать до конца, так как тогда ему бы пришлось назвать одного бога более быстрым и тем самым взбесить многих орков. Вместо этого, когда история раззадорила зеленокожих, он объявил, что они повторят гонку Горка и Морка и станут «Самой быстрой войной!». Орки торопливо разбежались по командам, запрыгнули на мотоциклы, набились в багги и фуры. Огромная орда зеленокожих умчалась за Перевёртышем в тенебрийскую ночь и рухнула с пятисотметрового утёса, что положило конец Самой быстрой войне! (да и войне! Груббза тоже).

Когда Перевёртыш не играет роль лазутчика, то обычно принимает облик с характерными для демонов Тзинча деталями, такими как множество рук, подобно ужасам, и чародейскими одеяниями. На самом деле Пересмешник выглядит иначе, но давно забыл своё истинное лицо. Иногда он сопровождает ужасов в битву, где его способность к обману заставляет врагов видеть в своих товарищах демонов и наоборот. Пересмешник развлекает себя простенькими иллюзиями, соответствующими чувству юмора, как его, так и хозяина.

Тем, кто изучает пути Тзинча, будь то его последователи, союзники или враги, редко удаётся понять Великого интригана. Многие сдаются и верят, что тёмные боги непознаваемы или что у Меняющего пути нет конечной цели – лишь жажда сеять беспорядки. Другие сходят с ума, погружаясь в бездну бесконечных замыслов Тзинча, и либо погибают как еретики, либо проводят остаток жизни в заточении. Из мудрецов, пытающихся осознать паутину планов, что окутывает Тысячу и один заговор, лишь величайшим иногда удаётся различить тончайшие нити, на которых висят его марионетки, и переплетения гобелена ухищрений. Обычно таких смертных уважают и боятся, ведь именно им, вероятно, выпадет благосклонность Архитектора судеб.

Изучая меняющийся лабиринт

«Созданное из сырой энергии Варпа царство Тзинча — место постоянно текущих и меняющихся структур, спонтанно высеченных из всех возможных материалов. Единственное, что в нем постоянно — изменение. Ни один смертный и немногие демоны могут посетить царство Бога-Ворона и покинуть его, сохранив рассудок»

– инквизитор Гиллиан Кис, Ордо Маллеус

Подобно тому, как Тзинч проявляется и обнаруживается во множестве разных обличий, многие из которых текут и меняются, царство Меняющего пути постоянно приспосабливается к прихотям, желаниям, настроениям хозяина и, конечно, требованиям Тысячи и одного заговора. Люди, ксеносы и демоны воспринимают эту территорию по-разному. Фактически, некоторые учёные и несколько наиболее последовательных очевидцев, переживших контакт с царством Тзинча, предположили, что ни смертные, ни демоны, за исключением, возможно, самых могущественных повелителей перемен, не могут понять истинную природу изменчивого царства Тзинча. Большинство посещавших владения Великого мутатора, быстро сходят с ума; те, кто обладает исключительно сильным умом и сильной волей, возможно, смогут воспринять одну грань кристаллического ландшафта, который, как и сам Тзинч, имеет бесконечное количество личин. Многие толкователи предполагают, что разум может воспринимать этот мир энергии Варпа, превращённый в нечто, напоминающее твёрдь, через символы или метафоры, образы, созданные разумом, обладающим железной волей, в попытке осознать чистый Хаос и постоянные изменения. Фактически, многие толкователи полагаются на парадоксальные метафоры даже для описания самого процесса восприятия: скульптуры из тумана, описание грёз по мере сна, беззвучное пение, картины из дымки и тому подобное. Великий океан – море безумия и сумасшествия, а его царство – концентрированная сущность таких понятий, обретающих форму.

Несмотря на постоянно меняющуюся природу владений Архитектора судеб и ограниченную способность разума воспринимать и понимать её, в сохранившихся описаниях царства Тзинча есть нечто общее. Некоторые наблюдатели утверждают, что над ландшафтом доминирует огромный кристаллический лабиринт, сияющая плоскость, мерцающая, как полированный многоцветный опал. Проходы в этом лабиринте появляются, растворяются, сливаются, разделяются и меняют направление, как кажется, случайным образом. Только повелители перемен, самые могущественные слуги Тзинча и те, кто обладает острым прозрением безвозвратно сумасшедших, могут надеяться понять устройство беспорядочного лабиринта Тзинча и пройти по его коридорам. Нет нужды в демонах-часовых; лабиринт сам обеспечивает достаточную защиту от любого опрометчивого и безрассудного, который пожелает напасть на Великого интригана.

Те, кто утверждал, что смотрели в кристаллическое вещество, из которого состоит лабиринт, могут видеть не просто свет, отражённый и преломлённый в колеблющихся гранях сияющих поверхностей. Они могут уловить проблески страхов, страданий и надежд, проявленные зримо; сны и кошмары; истории реальные и вымышленные; возможное будущее; образы мучений, экстаза и отчаяния; и абстрактные мысли на мгновение ставшие явными, как картины, заключённые в кристаллах. Один провидец сказал, что видел своих детей в разные мгновения их жизни, но все они были мгновениями безысходности, печали и отчаяния. Другая рассказывала о переживаниях в царстве Тзинча как о ликовании и экстазе, свидетелем которых она была, представлениях о том, что она считала своим возможным будущим, каждое из которых было более радостным и успешным, чем предыдущее. Ещё один утверждал, что наблюдал кошмарные образы на зеркальной поверхности лабиринта: демоны, раздирающие плоть друзей и близких, колдуны, сжигающие его дом варп-огнём, и, что хуже всего, превращение его собственного тела в извивающуюся массу щупалец. Когда этот последний путешественник, наконец, смог оторвать взгляд от адских видений, он обнаружил, что прошли долгие дни, и его тело действительно превратилось в ужасное отродье Хаоса, которое он видел в своем видении. Имперские записи показывают, что все трое встретили трагический конец: самоубийство, безумие и казнь от рук Инквизиции соответственно. В каком-то смысле этим выжившим из царства Тзинча повезло, так как ходят слухи, что большинство оказавшихся в лабиринте Бога-Ворона, вечно блуждают по нему, как жалкие, безумные оболочки самих себя, вечно мучимые ужасными видениями,

Вокс-журнал Тира Бэнниона, личные файлы

Дата: 335801.М41

Я боюсь за свое здравомыслие, за душу, а также за людей, находящихся под моей опекой. Вопреки здравому смыслу я принял на себя ответственность за псайкера Яна Спречера. Хотя Спречер прошёл подготовку и был санкционирован несколько лет назад, я боюсь, что он потерял контроль и впал в безумие. Я по ошибке позволил ему привести меня к этим координатам в наших поисках, и теперь мы блуждаем по бесконечным пещерам и коридорам из необычного камня и хрусталя. Меня беспокоит эта планета, и особенно это место. Возможно, во мне говорит страх, но мне постоянно кажется, что за нами наблюдают глаза, которые я могу заметить лишь краешком своего глаза, глаза, которые будто выглядывают из тех самых кристаллов, которые составляют стену этого лабиринта-тюрьмы. Я не могу сказать, естественные ли это стены или какие-то творения ксеносов, но они определённо не людских рук.

Спречер, когда я смог вывести его из гипнотического ступора, уверил меня, что мы всё ещё на правильном пути и можем справится с порученным заданием – до археотеха осталось меньше дня пути. У меня есть сомнения. Я не разделяю его мутации и не могу воспринимать это так, как он, но мой долг перед Императором – не дать Спречеру стать жертвой слабости.

Дата: 336801.М41

Хронометры говорят, что мы блуждаем в этом лабиринте (а это именно лабиринт) меньше пятнадцати часов, мне кажется, что прошли недели. Я так измучен, что едва могу стоять, а на подбородке у меня, кажется, отросла пятидневная щетина. Моему отчаянному настроению не помогает то, что Спречер всё время бормочет себе под нос. Каждые несколько минут он делает паузу и, кажется, смотрит в пространство – нет, не в космос, а в кристаллы, из которых состоят стены. Я едва могу оставаться в пределах трёх метров от него – он будто дрожит от какой-то нервной энергии, разряды которой пробегают по нему. Когда я подхожу к Сперчеру, то чувствую вкус металла и запах озона. Я не могу судить, сходит ли он с ума или находится под влиянием какой-то порожденной Варпом сущности. В моём лазпистолете полностью заряжена батарея, но оружие испускает только струи безжизненного голубого света. Император спаси нас.

[…]

Несколько минут назад мы со Спречером подошли к металлической арке. Мне она показалась просто аркой, которая была примечательна только потому за всё это время мы прежде видели только кристаллы да камни. Однако Спречер пробормотал какую-то чепуху про золотой портал, чудесное пламя и огромную пасть. Он стоял перед воротами, шепча себе под нос. Его глаза остекленели, и он начал пускать слюни. Я решил, что он потерян. Я воспользовался этим мигом, чтобы укрепить свою решимость, затем достал лазпистолет и приготовился свершить правосудие Императора, как мог. Как только я поднял оружие, Спречер рванулся вперед. Там, где только что была металлическая арка и хрустальный коридор, я видел только стену из твёрдой породы. Сканер не показывает ни Спречера, ни археотеха. Я один. Я заблудился.

Дата: 337801.М41

Наконец-то всё хорошо. Я добыл археотех и возвращаюсь домой, где снова присоединюсь к своей семье. Я почти вижу их сейчас. Моя жена такая красивая. Мои мальчики растут такими сильными и прекрасными. Префект Рикарос уверяет меня, что повышение не за горами. У меня большое будущее. Наконец-то всё хорошо. Наконец-то всё хорошо. В конце концов…

сожалеющие о ошибках, упущенных возможностях, и надеждах на грядущее, которые они никогда не осуществят.

Течение времени в Варпе непостоянно и не соответствует обычному линейному, но в царстве Тзинча оно непостоянно стократ. Как следует из приведённых выше случаев, за несколько минут, потраченных на то, чтобы заглянуть в глубины кристаллов запутанного царства Тзинча, могут пройти дни или даже годы. Два человека войдут в царство Тзинча в один и тот же миг, но один может выйти спустя мгновение и сообщить, что прошли годы, в то время как другой может провести там столетия реального времени, но поклясться, что его не было всего несколько минут. Кроме того, в самом царстве Тзинча проявляются и другие особенности субъективного восприятия времени. Кажется, будто на один-единственный шаг уходят часы. Кажется, что несколько секунд, потраченных на восхищение прекрасным преломлением света на кристаллической структуре лабиринта, могут занять несколько дней. Иные посетители, «на мгновение» охваченные любопытством в царстве Тзинча, умерли от обезвоживания или голода. Другие могут годами бродить по безумным коридорам, не пить, не есть, не отдыхать — их метаболизм, очевидно, замедляется под влиянием Хаоса.

Легенды рассказывают о существе, известном как «Хранитель лабиринта», которое обитает в этой кристаллической структуре. Хотя имя подразумевает, что он служит защитником царства Тзинча, это скорее привратник и наблюдатель. Якобы существует путь через всё царство Тзинча, по которому любой, смертный или демон, теоретически может пройти и обрести бесконечное знание, преодолев девять врат. Эти порталы, втрое превышающие рост человека, выглядят как золотые арки, окаймлённые голубым и розовым варп-огнём. Будь то сила самого Хранителя, или, возможно, причудливая временная природа извилистого царства Тзинча, но он является в виде гигантской бестелесной пасти, парящей над всеми девятью вратами одновременно. У каждых ворот пасть голосом задаёт тем, кто ищет знания, одну из девятисот девяноста девяти загадок Царатхота. Давшие правильный ответ, могут пройти через врата и продолжить путь к просветлению. Те, кто отвечает неверно, обречены блуждать по лабиринту вечность, охваченные безумием и сожалением о бесконечном знании, которое могло бы принадлежать им.

Легенда повествует о существе, единственном во всей истории, которое правильно ответило на все девять вопросов. Как ни странно, во многих версиях этой истории

Из Фолианта семисот двадцати девяти истин о Сокрушении, хранимого Серыми Рыцарями

Величайшее оружие Тзинча – не воинское искусство и не колдовство. И это не коварство, не обман и не хитрость, как многие могут подумать. Нет. Оружие Тзинча, которое представляет наибольшую опасность для слуг Императора – это знания: знание прошлого, знание настоящего, знание будущего и, самое главное, знание того, что движет сердцами и умами слабовольных, тех, кто может однажды пополнить ряды слуг Меняющего пути. Хотя мы можем с благословения Императора победить армии и колдунов Тзинча и научиться видеть его заговоры и замыслы, мы мало что можем сделать, чтобы укрепить силу воли впечатлительных и слабых. В конце концов, наша единственная защита от величайшего оружия Тзинча – постоянная и безжалостная бдительность.

постулируется, что оно появилось в облике юной девушки, которую сопровождает маленькая чёрная собака. Фракции внутри Ордо Маллеус ведут настоящие научные сражения за скрытое значение этого, и то, действительно ли произошла подобная история или она была ещё одним облачком метафорической дымки от Повелителя лжи.

Святилище Тзинча, Невозможная крепость, как говорят, находится в центре кристаллического лабиринта, если такие понятия, как «центр», применимы к этому непостоянному царству. Некоторые считают, что оно больше похоже на центральное убеждение, которое могло бы вызвать серию мыслей, чем на фактическое местоположение, поскольку ничто в этой области не имеет физической материи, как её могли бы воспринять смертные. Хотя это эфирное здание пребывает в постоянном движении, многие описывают его как кристаллический замок, состоящий из того же материала, что и окружающий лабиринт. Неуравновешенные шпили появляются и исчезают из постоянно меняющегося основания Невозможной крепости, как и башни голубого и розового пламени из опаляющего Варпа. Врата, двери и порталы медленно открываются, словно зевая от тоски веков, только для того, чтобы захлопнуться, как пасти ужасных зверей, а затем исчезнуть. Смертные, скованные психологическими кандалами, выкованными жизненными привычками и связью с материальным миром, не могут постичь извращённую суть обиталища Тзинча. Действительно, как следует из названия этой крепости, даже самые дальновидные и еретические зодчие материального мира не смогли бы разработать планы сводящей с ума архитектуры Невозможной крепости. Немногие демоны, за исключением самых могущественных повелителей перемен, могут перемещаться по его коридорам, но, поскольку эти создания – квинтэссенция безумия, составляющего это царство, они все равно процветают.

Согласно некоторым богохульным мнениям, глубоко внутри Невозможной крепости находится легендарная Тайная библиотека Тзинча. Это бесконечное собрание фолиантов, свитков и пергаментов всех видов содержит все когда-либо записанные клочки знания и мысли; рассказы, написанные и ненаписанные; истории правдивые и изменённые; и оценки будущего – потенциального, фактического и воображаемого. Многие из томов настолько насыщены знаниями, что приобретают своего рода разум и проводят столетия, болтая с прохожими, споря друг с другом, переписывая себя, а затем соответствующим образом реорганизуя своё расположение. Магические цепи из пламени Варпа помогают защитить книги и закрепить их на месте. Ужасы служат гротескными библиотекарями и неустанно трудятся над перестановкой работ, каталогизацией коллекции и поддержанием того, что считается «порядком» в Невозможной крепости, но сама идея этого отвратительна Великому мутатору, и ни один смертный не в силах постичь такого «порядка».

Как и в случае со многими вещами, связанными с Меняющим пути, немногое постоянно остается таким, каким кажется. Хотя Кристаллический лабиринт, Невозможная крепость и Тайная библиотека часто появляются (или, по крайней мере, часто воспринимаются) так, как описано выше, эти описания никоим образом не согласуются с каждым рассказом тех несчастных душ, которые посетили владения Тзинча. Бок Саммаэль, которого князья улья, выступавшие в качестве его покровителей, окрестили «Безумным писцом из Хамклова Прайм», утверждал, что он отправился в царство Тзинча и вернулся из него в начале M41. Саммаэль засвидетельствовал, что он не видел ничего, кроме унылого холма, на котором стояло единственное безлистное дерево. Дайласс Дайал, еретик-просветитель Фалана 10, который позже был казнен за ересь, описал царство Тзинча как бесплодные пустынные земли, населённый уродливыми безголовыми гуманоидами, которые постоянно разделялись и преобразовывались в новые тела. Другие свидетели описали царство пульсирующей и постоянно изменяющейся протоплазмы, башни из грибов и плесени, континенты разумной растительности и виноградных лоз, не имеющих конечной длины, и обширные бесплодные равнины из камней и пепла. Вполне вероятно, что всё это царство Тзинча, как и многое другое. Другие предположили, что наблюдатели вопринимают царство Тзинча субъективно, фильтруя свое восприятие структурированной энергии Варпа через свои собственные ожидания и опыт. Наиболее вероятно, что Тзинч сам определяет, как каждый человек воспринимает его царство в соответствии с потребностями, прихотями и заговорами Повелителя лжи.

Отрывок из официального дневника Милниуса Новакора

Дата: 244812.M41

Вчера вечером я имел удовольствие услышать репетицию Восточного рашадианского, что готовился к предстоящей церемонии награждения. По предложению Септимы я попросил оркестр исполнить «За Императора и Его бессмертное величие». Хотя циники могут посчитать это старое произведение неуместным, я не сомневаюсь, что его волнующие гармонии станут прекрасным аккомпанементом пышности и престижу церемонии.

Дата: 244812.M41 (дополнительная запись)

Я получил искажённое голосовое сообщение – срочное, как показала расшифровка – от Нарцисо Хексиса, наместника северной провинции восточного континента. Септима и я предприняли несколько попыток связаться с ним, но связи пока нет. Я велел своим людям регулярно пытаться выйти на связь с Хексисом.

ДОПРОС БЕЗУМЦА КОРОНА АГАТОНА, ЗАПИСАН ИНКВИЗИТОРОМ ИГНАЦИЕМ ДЖОННОМ

Джонн: Ты называешь себя воплощением силы Хаоса, обычно именуемой Тзинчем, это так?

Первичный рот: Не называю. Не воплощение. Я – он.

Вторичный рот: Меняющий пути.

Третичный рот: Воплощение.

Четвертичный рот: Воплощает изменение.

Вторичный рот: Изменяет воплощение.

Джонн: Ты понимаешь, что такие слова и твои явные мутации – ересь, за которую казнят?

Первичный рот: Мне нечего бояться. Переход от того, что вы зовёте жизнью, к так называемой смерти – лишь одно изменение в моём великом замысле.

Вторичный рот: Замыслы изменяют.

Третичный рот: Страхи изменяют.

Четвертичный рот: Страхи изменяют замыслы.

Вторичный рот: Страхи замышляют.

Джонн: Когда проявились твои мутации? На снимке 519 ты выглядишь нормальным и....

Первичный рот: Я всегда был таким.

Четвертичный рот: Так я был всегда.

Вторичный рот: Так воплотился.

Джонн: Твои загадочные ответы не спасут тебя.

Первичный рот: Я не хочу быть загадочным. Знания бегут от меня.

Вторичный рот: Бегство.

Третичный рот: Загадка.

Четвертичный рот: Загадка бежит.

Джонн: Ладно. В улье есть другие такие как ты? Другие последователи Тзинча?

Первичный рот: Нет. Никого. [Пауза] Я устал отвечать на твои вопросы.

Вторичный рот: Я отвечу на всё в своё время.

Третичный рот: В своё время.

Джонн: Именем Императора, отвечай! Сколько культистов в улье Станислас?

Первичный рот: Только я.

Третичный рот: В своё время.

Джонн: Назови мне имена! Имена!

Первичный рот: У меня нет имён.

Вторичный рот: Тзинч.

Третичный рот: Тчар.

Вторичный рот: Изменяющий.

Четвертичный рот: Ложь.

Вторичный рот: Шунч.

Третичный рот: Заговорщик.

Четвертичный рот: Чен.

Вторичный рот: Имя лжёт.

Четвертичный рот: Имена лгут.

Джонн: Будь проклят, еретик! Я добьюсь ответов!

Первичный рот: Я отвечу. В своё время.

Вторичный рот: Будь прокляты твои ответы.

Третичный рот: Проклятый человек.

Четвертичный рот: В своё время. В своё время.

Третичный рот: Все прокляты в своё время.

[Неразборчивые звуки]

++ Эта запись предназначена только для Ордо Маллеус. Запрещено показывать её неуполномоченным лицам. Приказом Инквизиции запрещено копирование ++

Примечания архивиста:
У Агатона были замечены многочисленные телесные мутации, включая несколько похожих на рты отверстий на теле. Для различения они были обозначены как «Первичный рот» («естественный» рот на лице), «Вторичный рот», «Третичный рот» и так далее.
Оба были позднее казнены за ересь.

Приспешники Повелителя удачи

«Сначала существа казались комичными: одни танцевали и пели в причудливой манере, а другие скакали, как разноцветные гигантские грибы, даже когда мы стреляли по ним. Но потом они подошли к нам и раздались крики. Сначала я подумал, что это штуки, летающие в воздухе над нами, но потом я понял, что слышу мой собственный голос»

– лейтенант Орсино, уттикская 67-я рота

Как и все Тёмные силы, Тзинч имеет в своем подчинении огромное количество самых разных последователей – от демонов, созданных его волей, до смертных, которые служат его прихотям, знают они об этом или нет. Это марионетки, которыми должен управлять Архитектор судеб, и лишь немногие задумываются о природе нитей, управляющих их действиями.

ДЕМОНЫ

Демоны Тзинча сильно различаются от одного типа к другому с точки зрения внешнего вида, морфологии, разумности и свободы воли, а также роли в планах хозяина. Возможно, создания Тзинча более разнообразны, чем творениях других Тёмных сил, однако у демонов Тзинча есть некоторые общие черты. Во-первых, демоны — порождения Моря душ, которые могут существовать в неродном для них тварном мире лишь краткие периоды времени. Некоторые события позволяют демонам преодолеть завесу между изменчивыми царствами Имматериума и реальностью. Их способен вызвать в тварный мир колдун или культист Хаоса, проводящий древний, запретный ритуал, а псайкер, потерявший контроль над своими способностями, может ненамеренно позволить демону прорваться в реальность. Кроме того, демоны способны воплотиться в Материуме в случае магической или психической катастрофы, что ослабит преграду между мирами. Несмотря на нестабильность присутствия в Материуме, демоны могут быть удивительно устойчивы к большинству видов физического урона; яды и болезни не причиняют вреда этим существам Варпа, хотя многие психосиловые орудия, святые реликвии и психосилы могут ранить порождений Эмпиреев довольно легко.

ПОВЕЛИТЕЛИ ПЕРЕМЕН

Верховные мутаторы Тзинча

Великие демоны Тзинча, повелители перемен, часто предстают перед смертным исполинскими долговязыми птицелюдьми с длинными конечностями и шеями, а также переливающимся оперением преимущественно синего, жёлтого и пурпурного оттенков. Зачастую они носят колдовские одеяния из украшенных драгоценностями мантий и мягких тканей, а в когтистых лапах держат посохи, украшенные знаками их создателя. Их огромные крылья позволяют парить как в бурлящих морях Великого океана, так и в воздухе Материума.

Поскольку Тзинч — божество магии, это значит, что его повелители перемен — несравненные колдуны. Они обращаются с чистой материей Хаоса искуснее, чем

космодесантник со своим болтером, обжигают врагов Тзинча розовым и голубым варп-огнём, превращают смертных в бормочущих тварей и обманывают глаза вражеских солдат, заставляя их нападать на своих товарищей. Будучи мастерами трансмогрификации и иллюзий, повелители перемен могут принимать обличие смертных и плести интриги. С помощью нескольких хорошо подобранных обещаний, соблазнов или слухов повелители перемен могут манипулировать людьми, и ксеносами, чтобы заставить их выдать секреты, предать своих братьев, переступить через принципы и законы, тем самым вольно или невольно исполнив волю Тзинча.

Будучи бессмертными, повелители перемен могут потратить эоны, собирая сведения и потому почти всеведущи. Многие считают, что эти демоны могут заглядывать в будущее. Действительно ли они наделены даром предвидения или просто настолько умны и догадливы, что кажутся таковыми – предмет споров. Большинство считает, что только повелители перемен достаточно проницательны, чтобы понять безумный замысел Хрустального лабиринта и Невозможной крепости и узнать их место в бесконечных замыслах Тзинча. Легенда гласит, что когда повелитель перемен смотрит на смертных, он видит не только их физический облик, но и их надежды, мечты, прошлое и будущее. Немногие могут выдержать проницательный взор великого демона, ибо он может погубить здравомыслие тех, на кого они смотрят. Обширные знания и способность заглядывать в сердца и умы обитателей материального плана хорошо служат демонам в интригах.

Из таких мастеров магии, хитрости и знания получаются впечатляющие полководцы, идеально подходящими для руководства демоническими армиями Тзинча. Хотя повелители перемен — самые могущественные приспешники Тзинча, вряд ли хозяин так же привязан к ним, как, скажем, отец Нургл, что искренне любит своих демонов и считает внуками или питомцами. Для Тзинча повелители перемен — винтики в адской машине, пешки в вечной игре, и он без колебаний пожертвует ими, обманет или натравит их друг на друга, если это будет отвечать его целям.

КНЯЗЬЯ ДЕМОНОВ

Темные князьки, Смертоносные, Вечные богохульства

Почти столь же могущественные, как и их старшие родичи, повелители перемен, князья демонов Тзинча – одни из самых могущественных существ в галактике. Для многих, кто сознательно и намеренно следует по пути Тзинча, апофеоз представляется венцом «карьеры». Хотя все Тёмные силы — непостоянные создания, способные даровать возвышение одному чемпиону за несколько кратких лет и отвергать тех, кто служил им веками, Тзинч ещё более капризен. Прихоти других Тёмных богов объяснимы, а Великий интриган, возвышает только тех чемпионов, которые, как он предвидел, будут верно служить его тёмной воле многие годы, десятилетия и века.

Все князья сохраняют определенную свободу воли и независимости, которыми они наслаждались, будучи смертными, и зачастую имеют больше свободы воли, чем великие демоны. Поскольку Тзинч склонен отбирать себе на службу больших честолюбцев и творцов, отличающихся умом и находчивостью, его князья демонов, как правило, являются одними из самых независимых варп-существ, а их черты характера и ума могли бы принести им восхищение во многих обществах и цивилизациях смертных. Некоторым князьям даже поклоняются как самим богам целые эзотерические культы, которые возникают в отдалённых уголках и захолустных планетах по всей галактике.

В пантеоне богов Хаоса князья демонов сильно различаются по внешности и способностям. Рога, когти, хвосты и крылья — общие черты, и большинство князей демонов Тзинча наделены такими чертами. Многие князья демонов, если не считать вассалов Кхорна, ещё и колдуны, так что почти все князья Тзинча владеют чародейством и разделяют провидческий дар своего тёмного господина и могут видеть нити судьбы так же легко, как смертные воспринимают свет и тень. Таким образом, как и повелители перемен, тзинчитские князья демонов – мастера интриг и стратеги на службе Тысячи и одного заговора. Возможно, демонические князья участвуют в заговорах и планах Меняющего пути даже больше повелителей перемен, но Тзинч без колебаний принесёт в жертву чемпиона, которому даровал апофеоз, если это поможет одной из его многочисленных интриг.

Апофеоз Эстрагона

По описанию сержанта Лора Ташена, Бронтские длинные ножи, 167774.М41

Наши «Руссы», наконец, прорвали линию обороны, и с клинками в руках мы продвигались вслед за отступающими культистами. Кратеры были заполнены грязью, покрасневшей от похороненных внутри тел. Внезапно один из трупов, предводитель, судя по размеру его богато украшенного шлема, вылез из ямы, истекая кровью из изуродованного тела. Прежде чем мы смогли нанести удар, он вспыхнул. Я не видел, чтобы кто-нибудь навёл на него огнемёт или чем-то ещё, что могло бы его поджечь, поэтому смекнул, что происходит что-то странное. К тому же огонь был скорее розовым, чем красным, и не обжигал. Внезапно части его груди начали раскалываться, и из его тела вырвались лишние конечности, длинные тонкие руки, хвост и пара крыльев! Он поднял посох к небу, и в него ударило что-то вроде синей молнии. Или, может быть, молния вырвалась из посоха — я не уверен. Затем эта тварь издала вой, который чуть не порвал наши барабанные перепонки и улетела в облака. Мы открыли огонь, но он даже не обратил на это внимания.

ДЕМОНИЧЕСКИЕ ГЛАШАТАИ

Командующие изменения, Глашатаи лжи, Хозяева судьбы

Не столь могущественные, как повелители перемен и князья демонов, но стоящие выше младших демонов, вроде крикунов и ужасов, глашатаи служат Тзинчу полевыми командирами, которые ведут войска в битву. Некоторые вестники неотличимы от существ, которыми командуют, а некоторые инквизиторы Ордо Маллеус считают, что большинство глашатаев — просто особо могущественные ужасы. Как правило, глашатаи – это долговязые, многоногие существа, облик которых постоянно меняется. Некоторые носят мантии волшебников и привычные для колдунов посохи и жезлы, в то время как у других нет ни одежды, ни украшений. Большинство может управлять энергией Варпа и творить заклинания. Когда демонические воинства Тзинча идут на войну, его глашатаи командуют отрядами и ведут пылающую, преображающуюся массу демонов в разрушительную атаку. Часто они несут в битву мутирующий штандарт, а искусные заклинатели парят на дисках Тзинча.

УЖАСЫ

Вертящиеся разрушители, Сверкающие чародеи, Визжащие

Если повелители перемен и князья демонов — полководцы и командиры Тзинча, то ужасы — его рядовые воины. Невозможная крепость невозможна с точки зрения архитектуры, а ужасы – с точки зрения биологии, поскольку их тела находятся в постоянном изменении. Рты, лица, усики и конечности появляются и исчезают из корчащейся массы. Как правило, у ужасов нет голов, и то, что сходит за их лица – ухмыляющиеся, гримасничающие рожи с острыми, как бритва, зубами – часто появляются из груди или туловища. Как и у многих созданий Тзинча, у ужасов тонкие и жилистые руки и ноги, увенчанные когтистыми руками или ногами. Перед тем, как вступить в бой, тела ужасов обычно имеют розовый или фиолетовый оттенок; поэтому многие называют этих демонов «розовыми ужасами». Варп-огонь вспыхивает вокруг их тел, и демоны могут управлять пламенем, чтобы обжигать врагов в рукопашном бою или обстреливать им противников на небольшом расстоянии.

Хотя большинство смертных считают ужасов пугающими, это не самые страшные враги. Их боевые навыки, в лучшем случае, рудиментарны, а силой демоны не превосходят среднего человека. Когда ужасы идут на войну, они редко преисполняются воинственности. Многие наблюдатели сообщают, что демоны танцуют, шутят и даже поют радостным, но тревожным тоном. В бою же их поведение меняется – пение становится неистовым и кричащим, когда они упиваются кровопролитием.

Как и многие демоны, ужасы могут выдержать чудовищные травмы, которые уничтожили бы большинство смертных. Потерянные конечности мгновенно отрастают, а врагам трудно целиться в жизненно важные или уязвимые области на телах ужасов, которые постоянно меняют облик. Когда же врагу удаётся нанести смертельный удар по телу розового ужаса, он разделяется на два существа, и его цвет меняется с розового на голубой. Голубые ужасы вдвое меньше своих розовых собратьев, но не менее смертоносны. Их поведение же радикально меняется. Розовые ужасы могут показаться похожими на детей, игривыми и даже весёлыми будто придворные шуты, синие – хнычущие, жестокие, раздражительные и злобные.

Когда ужасы готовятся к сражению, с ними происходят необычные изменения. Тела некоторых ужасов могут

Отрывок из официального дневника Милния Новакора

Дата: 245812.M41

Хотя пока подготовка к церемонии продвигалась гладко, сегодня наши планы натолкнулись на несколько препятствий. Первый виолончелист прошлой ночью упал, покидая свое жилище, и сломал запястье, а маэстро Дезидерий заболел. Редко используемый передаточный комплекс в центре Вербены также неисправен. Прежде всего, мои климатические авгуры предвидят сильные дожди через два дня, что, безусловно, снизит количество зрителей губернаторской процессии. Какой позор. От Нарцисо Хексиса по-прежнему нет вестей. Септима вызвалась расследовать его срочное сообщение, освободив меня для участия в жизненно важных приготовлениях к церемонии награждения.

сформировать боевые штандарты с тзинчитскими иконами, которые будут фокусировать силу Варпа. Из тел других могут самопроизвольно вырасти извращённые музыкальные инструменты – обычно барабаны или рожки, на которых демонические музыканты играют марши или аккомпанируют пению отряда. Некоторые свитедельства говорят, что группы ужасов способны действовать как своего рода гештальт-колдуны. Их магия обычно связана с варп-огнём, окутывающим тела и сжигающего врагов, но есть сообщения и о другом колдовстве. Таким образом, рядовые воины Тзинча очень похожи на самого Архитектора судеб: обманчивы внешне, переменчивы по сути и смертоносны в бою.

КРИКУНЫ И ДИСКИ

Парящие хищники, Акулы небес, Пикирующие, Визжащие небесные скаты

Летучие демоны, которых называют крикунами, небесными акулами, и множеством иных названий по всей галактике и Варпу, очень похожи на мифических скатов, которые когда-то населяли океаны древней Терры. Как эти демоны остаются в воздухе, остаётся загадкой, и они могут перемещаться по планетарной атмосфере, безднам космоса и Имматериуму с одинаковой лёгкостью и скоростью. Некоторые предполагают, что они летают или плавают через энергию Варпа, а не в реальном воздухе или воде. Во время полёта крикуны оставляют за собой следы разноцветных искр и издают пронзительный высокочастотный вой, который и дал этим существам их имя. Те немногие, кто сражался с ними и выжил, говорят, что крик небесных акул производит неизгладимое впечатление.

Крикуны — хищные твари. Нельзя сказать, что эти существа умны, но у них есть животная хитрость и инстинкты. Крикуны охотятся в Имматериуме стремительными голодными стаями, которые набрасываются на жертв, оглушают или убивают их короткими электрическими разрядами из рогов или хвостов. Их «естественной» добычей становятся одинокие фурии и другие загадочные существа, которые населяют Великий океан или странствуют по нему. Однако психическая энергия, которую излучают все смертные, особенно в напряжённой обстановке или перед битвой, также подпитывает охотничий азарт крикунов. Часто капитаны кораблей, пересекающих Варп, сообщают о целых стаях крикунов, следующих за ними. Иногда в этих ордах бывают сотни или даже тысячи особей. Если корабль потеряет щиты или столкнётся с другими трудностями, крикуны немедленно набросятся, а их мощные челюсти способны пробить даже самую плотную броню.

Тзинч иногда награждает одного из своих чемпионов или глашатаев крикуном, который, понесёт его в битву. Однако сперва демона предстоит переделать в скакуна. Тзинч обращает демона в диск и связывает его путами и цепями из колдовского золота и серебра. Иногда Великий формирователь покрывает диски глазами, окаймляет волшебными лезвиями из живого металла или добавляет щупальца, перья, чешую или костяные пластины. Благодаря этому преобразованию прежде дикий охотник повинуется воле всадника. Чемпион или глашатай, на диске приобретает скорость крикуна, способность летать и может спользоваться чувствами своего диска, его молниеносными атаками и пронзительными криками.

Речь перед разграблением Биртуила

Приписывается Белазейту, колдуну Тысячи Сынов. Переписано ординатом Теодольфом Бакцинием.
(перекрестная ссылка: направлено к исполнению)

Братья мои, пусть рабы Императора-Трупа трепещут. Я всегда планировал использовать великую силу и тайную мощь, скрытую в доспехах моих братьев по оружию. Поэтому я прихожу к вам, на эту планету ангцев, решив в разгар битвы заклинать и убивать вместе с вами; бороться за власть, за перемены и за Тзинча. Я знаю, что у меня только одно тело, тело смертного человека, преобразованное Великим мутатором, но у меня есть и дух, который следует по нитям судьбы, нитям, сотканным величайшим из ткачей. Я презираю любого последователя мёртвого Императора, который осмелится защищать пустое царство Бога-Трупа. Я сам поведу вас в бой и, как слуга Меняющего пути, буду судить вас и вознаграждать за доблесть в бою. Я знаю, что вы уже заслужили награды и власть, и уверяю вас от имени Тзинча, вы будут достойно вознаграждены. Благодаря вашему послушанию Создателю путей, вашим поведением в этой вечной кампании, вашей жестокостью на поле брани, мы вскоре одержим славную победу над врагами Архитектора судеб, его Невозможной крепости и Тысячи Сынов. Смерть Богу-Трупу!

+++ ДАННАЯ ЗАПИСЬ ПРЕДНАЗНАЧЕНА ТОЛЬКО ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОРДО МАЛЛЕУС. ПРОСМОТР ИЛИ РАЗРЕШЕНИЕ НА ПРОСМОТР ДАННОЙ ЗАПИСИ ПОСТОРОННИМИ ПО УКАЗАНИЮ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ИНКВИЗИЦИИ ЯВЛЯЮТСЯ ПРЕСТУПЛЕНИЕМ. НЕ ДЛЯ АРХИВИРОВАНИЯ. +++

ОГНЕВИКИ

Пылающие гошпары, Проводники пламени, Пылающие вихри, Носители истинного огня Перемен, Пиродемоны, Канделабра Мутациони

Из всех причудливых демонических творений Тзинча огневики, пожалуй, самые необычные. Эти младшие демоны не имеют ног или ступней, а их туловища представляют собой длинный конический, почти грибовидный столб. Подобно ужасам, они лишены голов, а одно или несколько злобных лиц с широкими ртами выглядывают прямо из «торса» демона. У тварей две длинные руки, которые тоньше в плечах и локтях, чем в запястьях. Однако вместо кисти каждая рука существа оканчивается широкой культей, в центре которой зияет крупное отверстие в форме рта. «Десны» этих отверстий поддерживают ряды острых как бритва акульих зубов. Изо рта непременно свисает длинный и тонкий змеиный язык. Эти отверстия вечно испускают едкий дым, сернистые газы и струи губительного варп-огня, давшего этим созданиям имя.

Подобно ужасам, огневики изначально кажутся неуклюжими и комичными. Не имея ног или иные средств передвижения, они движутся неловко, чередуя неуклюжие прыжки с извивающимися, подпрыгивающими движениями. Но чем ближе пиродемон к врагу, тем энергичнее становятся их движения, которые будто бросают вызов гравитации. Некоторые наблюдатели говорят, что конические демоны испускают из своего основания газы, что толкают тварей вперёд, подобно реактивным ранцам.

Приблизившись к противнику, огневики окатывают его валом огня и алхимического жара из отверстий в лапах, который может сжечь почти всё что угодно. В докладах утверждается, что это пламя иногда может принимать вид испепелённых ими жертв и исполнять своего рода пляску смерти в насмешку над недавно убитыми. Хотя это может немало впечатлить врагов Тзинча, возможно, демоны не пытаются запугать так своих жертв, а просто выражают своё чувство юмора. Подобно ужасам, огневики – сомнительные бойцы. Тем не менее, борьба с ними никогда не бывает лёгкой, так как врагу непросто понять, куда стрелять или что рубить в этой бесформенной корчащейся массе плоти.

Огневики превосходно атакуют оборонительные позиции, так как от их пламени мало что защитит. Прагматичный и безразличный Тзинч без колебаний пожертвует своими пиродемонами ради тактического преимущества. Хотя Меняющий пути считает всех слуг расходным материалом, с огневиками он особенно небрежен. Твари почти лишены разума, но яро исполняют волю хозяина. Это послушный материал в жерновах битвы. Ряд отчётов описывает, как орды огневиков бросались на укреплённые позиции и сокрушали защитников не своим боевым мастерством, а ливнем чародейского огня и напором демонических тел.

СМЕРТНЫЕ

Демонические создания Тзинча — не единственные его слуги, действующие в реальности. Многие смертные посвятили себя Тзинчу (сознательно или невольно) — космодесантники Хаоса, колдуны, культисты и нечистые псайкеры. Другие, включая честных имперских слуг, бюрократов, мудрецов и даже членов Экклезиархии, могут служить его целям, совершенно не осознавая последствий своих действий. Все, от величайших правителей и до последних отбросов, являются лишь участниками Великой интриги.

ТЫСЯЧА СЫНОВ

Тысяча Сынов когда-то была Пятнадцатым легионом космического десанта, основанным на Терре, чтобы вернуть звёзды человечеству. Они доблестно сражались наравне с другими легионами, но уже вскоре после начала Великого крестового похода Тысяча Сынов начала меняться. У многих проявились психические способности; другие претерпели «изменение плоти» и развили телесные мутации. Мутировавшие братья были помещены в стазис в ожидании лечения, и ряды Тысячи Сынов поредели. Правители Империума были обеспокоены, и многие утверждали, что орден придётся распустить и вычеркнуть из истории.

Великий крестовый поход продолжался, и силы Императора достигли планеты Просперо, где обнаружили Магнуса Красного – примарха Тысячи Сынов. Магнус попытался спасти своё потомство, ибо к тому времени почти весь легион вымер от изменения плоти. Посредством неизвестного и, возможно, мистического процесса, Магнус стабилизировал генное семя, но к тому времени космодесантников осталось совсем мало. Под руководством Магнуса легион восстановили, реорганизовали и пополнили новыми братьями с Просперо. Они обучили самых могущественных библиариев эпохи и разработали нетрадиционную тактику, включающую колдовство и дипломатические уловки.

Конец всему положил указ Императора о запрете на применение колдовства и других психических способностей, а последовавшие трагические и ужасные события привели к тому, что Тысяча Сынов навсегда отвернулась от Империума. Пятнадцатый легион предал Империум и сражался плечом к плечу с Гором и его воинствами в неудавшейся попытке свергнуть Императора. Отныне и навсегда присоединившись к Меняющему пути, легионеры используют свои силы для достижения знаний и славы для себя и своего бога-покровителя.

Приняв веру в Тзинча, Тысяча Сынов продолжили развивать свою коварную боевую доктрину, отдавая предпочтение стрелковому оружию и колдовству, а не ближнему бою. Легионеры поменяли геральдические цвета на синий с золотым и добавили замысловатые головные уборы на шлемы. Изменение плоти, сдерживаемое вмешательством Магнуса, вернулось, и многие легионеры испытали чудовищные мутации. Действия Аримана, главного библиария и второго после Магнуса человека в легионе, вылились в ужасный ритуал, который навсегда «решил» проблему. Рубрика предотвратила мутации у десантников-колдунов, но других братьев навсегда превратила в прах, вечно заключённую в зачарованную силовую броню.

Узнав о результате Рубрики, Магнус изгнал Аримана.

Это был первый из многих расколов, разделивших Тысячу Сынов, расколов, которые привели к отчуждению примарха от легиона. Потрясённая внутренними раздорами Тысяча Сынов больше не существует как единый легион – от него остались лишь отдельные банды и воины-одиночки. Одни служат Тзинчу преданно, другие неохотно, а третьи превращаются в бессмысленных проводников разрушительной колдовской силы Варпа.

Другие космодесантники Хаоса, присягнувшие Тзинчу

Тысяча Сынов – не единственные, кто следует за Повелителем судьбы. Спустя долгие годы после Ереси у него появились и другие слуги-астартес.

Покаранные

Мало что известно о происхождении, местонахождении или доктринах банды предателей, известной как Покаранные. Они носят синие с тёмно-красным силовые доспехи с золотой отделкой. Ходят слухи, что с тех пор, как они посвятили себя Тзинчу, Отец обмана благословил их способностью слышать любую ложь, сказанную человеком. Это позволяет Покаранным проникнать в суть человеческих желаний и амбиций. Эти сведения бесценны в служении Тзинчу, поскольку именно этим Бог-Ворон соблазняет уязвимых смертных. Однако «благословение» Покаранных неизбежно становится проклятием, так как все они, в конечном итоге, теряют рассудок.

Оракулы Перемен

Точные обстоятельства, при которых Ванней, бывший некогда эпистолярием, выбрал Тзинча или был вынужден принять его, остаются загадкой. Вполне вероятно, что, выполняя свои обязанности и посылая свой разум через Имматериум, он стал жертвой одного из слуг Архитектора судеб. Какими бы ни были обстоятельства, известно, что Ванней отринул Императора, отверг свою прежнюю личность, взял имя Амадей Фолькштейн и теперь служит Тзинчу как могущественный колдун. Он возглавляет отряд, известный как Оракулы Перемен, носящий алые доспехи с золотой отделкой. Их символ — золотая звезда Хаоса с Глазом Тзинча, украшающим центр, где пересекаются линии.

Колдуны и псайкеры

Те, кто изучают тайные знания, используют психические способности, практикуют искусство колдовства или иным образом вмешиваются в силу Варпа (с позволения Империума или без оной) становятся излюбленными жертвами Тзинча. Имперские схоласты определили, что уровень псайкерских мутаций среди человечества растёт каждое поколение, а значит, опасность, которую Тзинч представляет для человечества, соразмерно возросла. Такие организации, как Инквизиция, Адептус Астра Телепатика, Адептус Астрономика и Схоластика Псайкана, должны всегда сохранять бдительность и с предельным рвением преследовать любые следы влияния Хаоса. Существует множество сдержек и мер предосторожноти, что не позволяют сущностям Варпа влиять на умы имперских псайкеров, но любая система безопасности и люди, которые её поддерживают, способны ошибаться или пасть жертвой искушения и тёмного влияния. Предосторожности предосторожностями, но комиссары Империума имеют строгий приказ казнить санкционированных псайкеров при первых признаках одержимости или демонического влияния.

Кроме того, многие псайкеры рождаются за пределами Империума на отдалённых мирах или в давно забытых поселениях. Не проходя обучения в Схоластике Псайкана, эти вирды, шаманы и мистики становятся самоучками и могут свободно исследовать и использовать необъяснимые силы по своему усмотрению (или каприз влиятельной Тёмной силы). Конечно, многие псайкеры охотно обращаются к богам Хаоса ради личной выгоды и обретения могущества. Эти “нечистые псайкеры” действуют без оков Адептус Астра Телепатика и, таким образом, могут стать одними из самых могущественных слуг Тёмных богов. Тзинча и его приспешников привлекают смертные, использующие психические способности, и даже те, кто обладает скрытым потенциалом. Распространённая уловка в вечной игре Великого интригана —использование талантливых смертных пешек, помощь в раскрытии тайных талантов или колдовского потенциала в обмен на их услуги.

МУТАНТЫ

Тзинч – не только Владыкой магии, он ещё и Повелитель мутаций. Мутировать — значит измениться, и поэтому все, чьи тела преображаются, удостоены благословений Тзинча. Эти мутации могут быть настолько незначительными, что едва заметны, или настолько ужасными, что носителю приходиться покинуть общество, чтобы не подвергнуться остракизму или худшей судьбе. Поклоняться Хаосу и, в частности, Тзинчу, означает приветствовать такие изменения как признание своей преданности и дар богов. Благословения Меняющего пути часто принимают вид перьев, птичьих клювов и когтистых когтей, а более глубокие мутации могут принести жертве мясистые придатки, способные выдыхать зловещее пламя, лишние головы или даже крылья. Некоторые мутации – плод податливой генетической структуры человечества, легко изменяемой как окружающей средой, так и прихотью Губительных сил. Частое применение колдовских сил также вызывает мутации, как и взаимодействие с существами Варпа. Однако все они остаются верными знаками Хаоса – в том числе, почётными среди самих хаоситов.

Мутанты, которые оставили прошлую жизнь из-за своего нового обличия, добровольно или насильно, часто собираются вместе на окраинах или на дне общества – вместе проще выживать. Многие сборища скоро обратятся в хаос, если ещё не сделали этого. Для некоторых это может произойти в ответ на то, что Империум неожиданно обрекает их на смерть по причинам, которые никак от них не зависели. Других преображение сводит с ума и делает верными слугами Тёмных сил. Немногие могут выдержать давление и не пасть в Хаос, став частью культа. Такие группы могут стать наёмными отрядами в Вихре или других областях, где огонь Империума горит не так ярко. На планетах, где преобладают лицемерные законы Лжеимператора, всё ещё существуют стада мутантов, скрытые от глаз, но всегда готовые вцепиться в ненавистное общество, изгнавшее их.

Мутации часто приносят пользу, предлагая большую силу, дополнительные руки или просто новые лица, почитающие их богов-покровителей, но смертные тела не могут противостоять бесконечным изменениям так, как истинные демонические. В какой-то миг новая мутация, какой бы незначительной она ни была, выталкивает смертную плоть за пределы возможного. То, что остаётся — отродье Хаоса, безмозглый, но сильный клубок щупалец, голов, пастей и конечностей. Даже могущественные астартес не защищены от каскадных мутаций, как к своему ужасу узнала Тысяча Сынов. Каждое отродье уникально, но его нельзя спутать ни с чем другим. Такова окончательная судьба всех смертных, которые последуют за Тзинчем, но не обретут его благосклонность или не станут жертвой его каприза – всех еретиков ждёт либо апофеоз, либо вырождение.

СМЕРТНЫЕ ПРЕДВОДИТЕЛИ

Другие смертные последователи Тзинча могут вовсе не обладать психическими способностями. Тем не менее, люди, которые выказывают большую хитрость, ум и честолюбие, особенно те, кто пришел к власти с помощью запутанных интриг, тоже будут играть роль в великой пьесе Драматурга судьбы. Поскольку Тзинч и его приспешники предпочитают вести войну с помощью обмана, хитрости, шпионажа и уловок, а не открытых сражений, Великий интриган высоко ценит смертных, занимающих высокие должности, способных влиять на организации, получать доступ к секретным сведениям, управлять распределением ресурсов и формировать решения и политику.

Таким образом, в ряды смертных почитателей Тзинча входят политики и князья, офицеры и полевые командиры, промышленники и финансовые воротилы. Тзинч также использует управителей, чиновников и мастеров своего дела. Хотя последним не хватает силы и влияния высокопоставленных лиц, они легко могут оставаться незаметными, обладая доступом к ценным знаниям и ресурсам. В великой игре Тзинча пропавший меморандум, раскрытый в неподходящий ммиг секрет, груз, ушедший не

Отрывок из официального дневника Милния Новакора.

Дата: 246812.М41

У нас всё ещё сложности. Я боюсь, что всё, что могло пойти не так, пошло не так! Маэстро Дезидерий госпитализирован, и ему пока не нашли замену. Дожди могут превратиться в сильные грозы. Кроме того, Септима исчезла, а местная пресса сообщала о вспышке насилия в северных секторах восточного континента. Обычно я бы отклонил эти истории как простой слух, но всплыл отчет полковника Акарио от 243-го года, в котором подробно рассказывается об обнаружении нескольких частично закопанных десантных капсул в секторе 35-Альфа. Я снова приказал Акарио исследовать всё необычное поблизости.

Отрывок из книги «О природе Великого обманщика»

Трактат инквизитора Диоскури Вокулен, Ордо Маллеус

Как я уже показал, с нашей смертной и человеческой точки зрения, которая вынуждена быть линейной и темпоральной, а также (чаще всего) целенаправленной, конечная цель или задачи манипуляций Тзинча и его последователей непостижимы и непознаваемы. В самом деле, было бы более точно заявить, что у планов Тзинча нет целей, нет окончания, нет намерения — по крайней мере, того, что мог бы постичь наш ограниченный смертный разум. Вполне возможно, что планы Тзинча, его Тысяча и один заговор и изменения, которые он вызывает, сами по себе являются целями. Таким образом, слуги Императора поступили бы правильно, если бы осознали (или, по крайней мере, действовали бы исходя из предположения), что для Тзинча и его последователей неважны плоды их интриг. Претворяя в жизнь свои планы, мы должны сознавать, что единственная цель Тзинча — само изменение. Следовательно, наша человеческая предрасположенность наводить порядок в беспорядке и привносить логику в хаос, оставаясь похвальной склонностью, может стать повязкой на глазах для пытающегося понять козни Великого интригана. Таким образом, Тзинч и его последователи действуют исключительно для того, чтобы катализировать изменения, а не стремиться к какой-либо конкретной цели. Только перемены и изменения доставляют им удовольствие, обеспечивают их силу, подпитывают их кощунственное колдовство и тёмные души.

+++ ДАННАЯ ЗАПИСЬ ПРЕДНАЗНАЧЕНА ТОЛЬКО ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОРДО МАЛЛЕУС. ПРОСМОТР ИЛИ РАЗРЕШЕНИЕ НА ПРОСМОТР ДАННОЙ ЗАПИСИ ПОСТОРОННИМИ ЯВЛЯЮТСЯ ПРЕСТУПЛЕНИЕМ ПО РЕШЕНИЮ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ ИНКВИЗИЦИИ. НЕ ДЛЯ АРХИВИРОВАНИЯ. +++

в тот порт, или запоздалый приказ могут быть более ценны и разрушительными, чем армии и эскадры всей планетарной системы.

Наставники, философы, учёные, интеллектуалы и художники также пополняют ряды прислужников Тзинча, потому что, хотя Меняющий пути избирает магию и коварство, он не меньше любит знания во всех их формах. Как и следовало ожидать, Тзинч считает особенно интересными тех, кто исследует запрещённые или табуированные предметы, поскольку люди, ради своих изысканий готовые бросить вызов условностям и, возможно, даже этике и законам, часто превращаются в добровольных и полезных слуг. Некоторые мыслители, которые достигают камня преткновения в своих научных изысканиях, могут стать одержимы определённой проблемой или вопросом. Эти учёные могут пробовать любое количество подходов, чтобы найти ответы, но никакой эксперимент, никакие исследования или советы знатоков, никакое количество пота и засаленных на локтях рукавов не приблизят их к решению. Эти одержимые учёные особенно уязвимы перед соблазнами Тзинча. Некоторые могут сознательно обратиться за помощью к Повелителю судьбы, но большинство попадает в его сети невольно, приняв помощь от проницательного, но таинственного нового коллеги или после слишком долгого чтения засекреченного или запрещённого текста, который каким-то образом попал на их стол.

ДРУГИЕ СМЕРТНЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Великий заговорщик лишён предубеждений и набирает сторонников отовсюду. Он ценит хитрых и безжалостных низкорожденных, которые вынуждены лгать, вести нечестную игру, воровать и обманывать, чтобы выжить. Любой человек с правильным сочетанием сильных сторон и качеств может привлечь внимание Тзинча – и самый грязный бандит, живущий грабежом в недрах разрушающегося города-улья, и четвёртый сын вождя с примитивной планеты, который плетёт заговоры, чтобы первородство старших братьев перестало преграждать ему путь к власти над племенем, и самый ничтожный чернорабочий, обречённый на безблагодатную жизнь в глубине здания Администратума, который учится льстить и искать расположение начальства, чтобы получить мелкие привилегии. Такие люди могут сыграть более значимую роль в грандиозном замысле Тзинча, чем продажный верховный лорд Терры или павший охотник на демонов из Ордо Маллеус.

Тзинч и Долгая война

«Когда я понял, что правды нет, свобода легко нашла меня. Когда я понял, что свобода — это иллюзия, меня легко поглотило безумие. Когда я понял, что безумие — всего лишь громкое слово, я с легкостью познал правду»

– Кайр Рилсан, последователь Тзинча, Предатель улья Орар

Тзинча издавна связывали с борьбой против отвратительного Империума. Кое-кто осмеливается даже говорить, что вся Ересь – дело рук Тзинча, благодаря которому нашёлся клинок, способный сразить даже магистра войны, соперничество легионов обратилось во вражду, что заставила их обернуться друг против друга, а примарха обуяла гордыня, из-за которой он ослушался Отца и преступил его законы. Однако это всего лишь предположения, ведь настолько же возможно, что эти слухи идут от самого Тзинча, и призваны ещё сильнее убедить недалекие умы в его силе.

Впрочем, очевидно, что Меняющий пути деятельно участвует в Долгой войне уже бессчётные века. Возможно, если бы не пал Император, Тзинч потерял бы власть над человечеством. Впрочем, не менее вероятно, что бесконечные заговоры и интриги существуют ради самих себя, и ему не важно, какая сторона выйдет победителем. Подобная мотивация противоречит здравому смыслу, но пути Тзинча неисповедимы, и ни один смертный не в силах познать даже малую толику его бурлящих сил. Подобно Великому океану, из которого появился сам Тзинч, его сила мало подвластна контролю и накоплению. Эта сила, с которой нужно смириться, и относиться с уважением. Невозможная Реальность полна безумных, жалких отродий, считавших себя готовыми подчинить или понять всего лишь крупицу сил Меняющего пути, и поток тех, кто, в своё время, пополнит их ряды, не иссякает.

В конце концов, еретики должны помнить, что Тзинч — Отец лжи и обмана. Исходя из этого, можно принимать на веру истории или ощущения, или же считать, что когда дело касается Тзинча, единая правда перестает существовать. Всё меняется, даже то, что считается нерушимым фактом, лежавшим в основе целых империй. Все, что знают о Великом интригане ксеносы или последователи Бога-Трупа, может оказаться его собственной выдумкой. Для тех, кто хочет следовать за Меняющим пути, манипуляция фактами и подтверждение мифов – всего лишь часть Великой игры.

Отрывок из официального дневника Милния Новакора

Дата: 247812, М41

Автор: Корнелий Бонн, действующий губернатор Рашад Прим.

Сегодня утром прислуга нашла тело губернатора Новакора в его личных покоях, и я вынужден был принять командование. После отмены его любимой церемонии награждения из-за бесчисленных мелких проблем, он остался во дворце, где на него упал херувим. Вероятно, причиной этого стали проливные дожди последних нескольких дней.

Нам не хватает его руководства; теперь у нас есть подтверждение тому, что стихийные бунты на востоке континента оказались хитроумно скоординированными ударами по жизненно важным целям. За этими нападениями стоят культисты и космодесантники Хаоса, называющие себя Оракулами Перемен. Похоже, что в этих атаках погибла Дерридиан Септима, однако её тело ещё предстоит найти.

На данный момент диверсии на ключевых вокс-станциях, орбитальных системах-ауспиках и тактических когитаторов сорвал наше контрнаступление. Каким-то образом новости о смерти губернатора дошли до жилых районов и привели к многочисленным бунтам. Хотя полковник Акарио с уверенностью заявляет, что наши люди могут удерживать запад континента и вероятно даже производить вылазки на вражескую территорию, я остаюсь в неуверенности. Мы сохраняем нашу веру в Императора, с осознанием того, что наша судьба в Его руках.

Рабы Судьбы

Легион перемен
•
Инструменты судьбы
•
Психические силы
•
Расширенные ритуалы

Глава II: Рабы Судьбы

«Я Тзинч, а вы – лишь марионетки, танцующие под мою мелодию...»

– отрывок из «Книги Тзинча»

Тзинч часто привлекает тех, кто понимает ценность знания и желает с его помощью изменить свою судьбу. Его последователи понимают истинное значение мудрости и понимают, как с её помощью получить влияние и контроль. Они строят замысловатые планы, плетут коварные заговоры и осторожно двигают своих жертв, словно пешки на доске для регицида. Владыке колдовства поклоняются псайкеры и ведьмы, завлечённые в его грандиозный план обещаниями огромных психических способностей и эзотерического знания.

Некоторые избранники Тзинча даже не подозревают о вмешательстве в свою судьбу или, в большинстве случаев, о самом существовании «своего» бога. Они мечтают изменить своё положение и начать новую жизнь, не замечая, что их дёргают за нити, словно марионеток.

В имперском обществе последователей Тзинча можно найти где угодно: от ничтожных рабочих мануфакторума до властителей улья. Каждое живое существо обладает потенциалом для изменений. Тем не менее, только те, кто достаточно силен, слышали шепот искушения Тзинча и получили его благословение.

Эта часть **Tome of Fate** предлагает новые архетипы персонажей, со множеством новых инструментов, способностей и правил для игроков в Black Crusade:

- **Колдун Тысячи Сынов**: могущественные чернокнижники, для которых знания становятся источником безграничной силы.
- **Космодесантник Альфа-легиона**: умелые воины, специализирующиеся на тайном проникновении, обманах и партизанской тактике
- **Космодесантник Тёмных Ангелов**: двойные агенты, чьи истинные цели неизвестны даже им самим.
- **Магистр имматериума с К'сала**: смертные колдуны-учёные, увлечённые знаниями во всех формах.
- **Магос-идолитрекс кузницы Поликс**: извращённые техномаги, посвятившие жизнь порочным исследованиям и опытам.
- **Расширенный арсенал:** подборка нового оружия, снаряжения и инструментов для слуг Тзинча.
- **Новые психосилы**: дополнительные психические способности для прислужников Хаоса.
- **Расширенные правила ритуалов**: новые ритуалы для колдунов и расширенные правила их использования.

Примечание для мастера

Описанные в этой книге архетипы представляют более могущественных слуг Хаоса и предназначены для опытных игроков. Мастеру стоит помнить об этом, давая доступ к ним, а самим игрокам – не забывать, что ведущий может ограничить использование таких персонажей. Кроме того, эти герои насколько сильны, что мастеру рекомендуется не давать им дополнительного стартового Опыта, иначе столь могущественным еретикам окажется некуда расти.

Архетипы космодесантников Хаоса из этой книги примерно соответствуют героям-космодесантникам Хаоса с 3600 очками Опыта. Персонажи-люди примерно равны приверженцам Хаоса с 4600 очками Опыта.

Начальные способности персонажей

Космодесантники Хаоса

Все космодесантники Хаоса начинают игру со следующими умениями, талантами и снаряжением.

Начальные умения: Атлетика, Бдительность, Обыденное знание (Война), Уклонение, Запретное знание (Адептус Астартес, Ересь Гора и Долгая война), Языкознание (Низкий готический), Навигация (Планетарная), Управление (Наземная техника), Парирование.

Начальные таланты: Амбидекстрия, Бугрящиеся бицепсы, Владение легионным оружием, Обострённые чувства (Слух, Зрение), Стальные нервы, Быстрое выхватывание, Сопротивление (Холод, Жара, Токсины), Кулачный боец.

Начальные особенности: Амфибия, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+4).

Начальные снаряжение: легионная силовая броня, легионный болтер или легионный болт-пистолет, легионный боевой нож, четыре магазина для начального оружия.

Люди

Все персонажи-люди начинают игру со следующими умениями и особенностями.

Начальные умения: Обыденное знание (Любые два), Языкознание (Низкий готический), Ремесло (любое одно).

Начальные особенности: Быстрый или мертвый

Новая особенность: Быстрый или мёртвый

Чтобы выжить в Вихре, особенно будучи простым смертным, нужно обладать быстрым умом и ловким телом. Иногда молниеносные рефлексы могут послужить не хуже керамитового доспеха. Все еретики с этой особенностью получают +2 к броску Инициативы.

Легионы перемен

«А что до [вашего] Империума ... Он был построен тяжёлым трудом героев и гигантов, и теперь населён испуганными слабаками, для которых слава тех времен – полузабытые легенды»

– приписывается Ариману из Тысячи сынов

Десять тысяч лет назад Гор и легионы-предатели восстали против Императора Человечества. Вспыхнувшая гражданская война разделила Империум и закончилась, лишь когда Гор пал от руки Императора в ходе Осады Терры. Но в их поединке сам Император был смертельно ранен и заключён в загадочный Золотой трон. Он остается там до сих пор, почитаемый жителями Империума как живой бог.

Побеждённые легионы отступили. Большинство разделилось на банды, которые продолжили сеять хаос на многочисленных мирах Империума. В конце концов, предатели были изгнаны за имперские рубежи, и оказались вынуждены искать убежища в Оке Ужаса и склониться Тёмными богами. Эти космодесантники Хаоса обитают там по сию пору и остаются неизбывной угрозой Империуму.

В двух армиях предателей – Тысяче Сынов и Альфа-легионе – отражаются многие аспекты пути Тзинча. Первые поклоняется Меняющему пути, а вторые скрывают свои намерения и не отдают открытого предпочтения какому-либо богу Хаоса. Однако, несмотря на свои многочисленные отличия, воины обоих легионов придают большое значение знаниям и секретности. Они строят тайные планы, часто используя хитрость и лукавство, чтобы получить преимущество над своими врагами. Тзинч использует такие пешки в своих бесконечных заговорах, а его тонкое влияние видно в способностях и тактике павших легионов.

История Тысячи сынов

Магнус Красный, примарх Тысячи Сынов, был настоящим исполином и превосходил ростом даже братьев-примархов. У него была кожа медного цвета, огненно-рыжие волосы и один глаз, как у циклопа. Хотя Магнус был хорошо известен невероятным умом, он также был чрезвычайно могущественным псайкером. Магнус воссоединился с Императором на планете Просперо и присягнул отцу. Он получил под своё начало Пятнадцатый легион, который был переименован в Тысячу Сынов. Во главе своих астартес Магнус с нетерпением присоединился к Великому крестовому походу Императора, дабы расширить владения Человечества.

Ещё до воссоединения с примархом, Тысяча Сынов имела более высокий уровень психических мутаций, чем любой другой легион. Магнус развивал природные таланты своих сыновей, и библиарии легиона стали одними из лучших псайкеров в Империи. Более того, Магнус и его сыны изучали искусство колдовства, стремясь развить свой великий дар. Тысяча Сынов стали известны за могучие психические способности, которые обрушивали на врагов на поле брани.

Жажда знаний, что одолевала Магнуса, была воистину ненасытной. Он считал, что все знания равно полезны и достойны изучения, если человек контролирует то, чему научился. Тысяча Сынов следовали примеру примарха – они становились учёными и хозяевами тайного знания и легенд. Они собрали обширные библиотеки в городах Просперо, где знания и предания, накопленные легионом во время Великого похода заносились в каталоги, изучались и навсегда сохранялись.

Тем не менее, колдовство, что использовали легионеры, вызывало порицание со стороны императорского двора, переросшее в требование прекратить подобные практики. На планете Никея был созван великий совет, чтобы решить вопрос колдовства и использования психических одарённых подданных Империума раз и навсегда. Хотя Магнус выступил в защиту обычаев своего легиона, Император издал указ, запрещающий изучение колдовства и подготовку библиариев. Однако, в тайне от Императора, Магнус продолжил свои исследования.

Когда началась Ересь, Магнус, благодаря колдовству, узнал о грядущем апокалипсисе и попытался предупредить Императора напрямую, сотворив могучее заклинание. Примарх сумел рассказать отцу о готовящемся предательстве Гора, но катастрофической ценой – он погубил великий труд Императора. Владыка Человечества был напуган желанием Магнуса продолжить использовать магию и зримым доказательством того, какие опасности присущи колдовству. Император разорвал психическую связь с Магнусом и спустил с цепи Лемана Русса и разъярённых Космических Волков, велев им очистить Просперо и привести Тысячу Сынов к покорности.

Волки Фенриса начали наступление со своей обычной жестокостью и рвением – их высадку предварил разрушительный орбитальный обстрел. На поверхности

планеты Космические Волки предали огню исполинские хранилища книг, пергаментов и бесценных реликвий. Тысяча Сынов отчаянно боролась, пытаясь остановить наступление, но безудержная ярость Русса и его легиона вынуждала их отступать. Тысячи жизней и тысячи томов бесценного знания были потеряны во мгновения.

Когда обстановка стала безвыходной, Магнус сам двинулся вперед, чтобы сразиться с захватчиками. Он был в ярости от того, что труды его легиона пошли прахом, и от предательства, которым счёл поступок отца. В конце концов, два примарха встретились на поле боя: Русс – воплощение жестокости и врождённой хитрости – и Магнус, воин-учёный ужасной психической мощи. Поединок был столкновением сверхчеловеческого мастерства, силы воли и колдовского могущества. Однако, в итоге, Магнус потерпел поражение.

Многие считают, что иные силы и события постарались скрыть гибель Просперо от его потенциальных защитников. Сыграл ли Тзинч какую-либо роль в разрушении Просперо, однако, неизвестно – кто же в действительности сможет понять замысел Меняющего пути? Известно, что прежде чем Русс смог нанести смертельный удар, Магнус принял спасение, предложенное Владыкой колдовства. Он и его легион исчезли с Просперо, и Тысяча Сынов спаслась от забвения. Когда их в следующий раз увидели верные Императору силы, они были в рядах легионов-предателей.

Во время осады Императорского дворца, Тысяча Сынов прибавила свою магическую мощь к армиям Гора и, после его поражения, бежала в Око Ужаса на мир, подготовленный им Тзинчем. Планета колдунов стала домом для уцелевших городов Тысячи Сынов и самого легиона. Приняв спасение из рук Тзинча, вместо хозяина знаний Магнус стал их слугой. Тзинч возвысил Магнуса и сделал его бессмертным князем демонов.

Мутации, которые губили легион с мига его основания и считавшиеся окончательно побеждёнными, вернулись. Воссоединившись с легионом Магнус взял их под контроль, но Варп оказывает разрушительное воздействие на тех, кто подвергается ему достаточно долго. Многие легионеры сочли эти мутации дарами Владыки перемен и признак его благосклонности. Иные космодесантники-предатели видели в мутациях начало конца, полагая, что такие изменения будут продолжаться до тех пор, пока от легиона не останутся лишь бесчеловечные отродья Варпа.

Старший библиарий Магнуса, Ариман, был полон решимости спасти братьев от порочного влияния Варпа. Вместе с кабалом самых доверенных колдунов, он тайно наложил на весь легион сильное и опасное заклинание, что должно было спасти его. Планета оплелась магией столь мощной, что даже демоны бежали от нее. Блестящие голубые и жёлтые удары молний терзали поверхность планеты, поражая и уничтожая развращённых космодесантников. Никто не знает, как долго длилась буря, но в итоге сам Магнус вынужден был вмешаться.

Рубрика Аримана, как теперь известно заклинание, стала венцом достижений этого колдуна и его величайшей неудачей. Силы и возможности всех выживших легионных псайкеров значительно возросли, но тела прочих легионеров были превращены в прах, а их души волшебным образом запечатаны в доспехах и стали бессмысленными автоматонами, что и поныне служат воинами и телохранителями для оставшихся в живых колдунов. Рукой Аримана легион был, как уничтожен, так и сохранён навсегда. Магнус изгнал Аримана и его последователей из нового дома. Теперь они бродят по галактике и за ее пределами, вечно разыскивая наиболее сокрытые знания, навсегда оставшись в услужении Хозяина судеб.

МОТИВАЦИЯ И ЦЕЛИ ТЫСЯЧИ СЫНОВ

Тысяча Сынов сильно раздроблены со времен Ереси Гора и рубрики Аримана – его разрозненные банды возглавляют разные лорды-колдуны. Дни легиона учёных давно ушли, потерянные в погоне за силой и колдовскими знаниями.

Тысяча Сынов предпочитает держать своих врагов на расстоянии, полагаясь на дальний бой, хитрость, обман и мощные заклинания, которыми владеют его колдуны. Големы Рубрики – бессловесные и смертоносные бойцы, неумолимо движущиеся вперёд. В бою Тысяча Сынов продвигается целенаправленно, неся славу Тзинча вместе с проявлением его страшной силы.

ИСТОРИЯ АЛЬФА-ЛЕГИОНА

Узнать о Ереси Гора и легионах-предателях что-то точное и достоверное очень непросто. Как правило, это объясняется подчисткой свидетельств, позволяющей обеспечить моральную безупречность Империума. Особенно трудно раздобыть сведения об Альфа-легионе, а то, что относится к их тактике и стратегии и вовсе остаётся домыслами.

Альфа-легион – двадцатый и последний легион астартес. Обнаружение их примарха, Альфария, окутано тайной. Не существует никаких записей о его родном мире или его жизни до воссоединения с Императором и своим легионом. Какими бы ни были обстоятельства встречи Альфария с отцом, точно известно, что Гор сразу увидел в брате что-то, сильно его впечатлившее.

В Великом крестовом походе Альфа-легион быстро добился многих побед благодаря тщательному планированию и продуманной стратегии. Альфарий всегда подчёркивал, что для победы нужно использовать все возможности. Он вербовал или подкупал сторонников, разжигал восстания и использовал шпионов и предателей; схожим образом он внедрял своих космодесантников в тыл врага, дабы устраивать диверсии и сеять беспорядок в рядах противника. Нередко враг был настолько дезорганизован ещё до начала битвы, что Альфа-легион одерживал быструю и решающую победу.

Альфарий также подчёркивал важность того, чтобы всегда быть готовым к любым непредвиденным обстоятельствам. Он учил воинов поражать сразу несколько целей, или одну и ту же цель с разных сторон, чтобы быть абсолютно уверенным в победе. Примарх побуждал офицеров мыслить независимо, проявлять инициативу, самостоятельно реагировать на неожиданные события и осложнения. Говорят, во время сражений Альфарий нередко устранялся от командования, чтобы понаблюдать, как легион действует в его отсутствие.

Альфарий неустанно превозносил свой легион и его великие победы, казалось, мало заботясь о личной славе и чести. Это привело к расколу между ним и некоторыми из его братьев-примархов, многие из которых были невысокого мнения о тактике Двадцатого легиона. После одной из встреч с Робаутом Жиллиманом, Альфарий стал ещё сильнее подталкивать свой легион к поиску более сложных сражений.

Это влечение привело к одному из самых неоднозначных триумфов легиона. Когда правители Тестра Прайм отказались от войти в Империум, Альфа-легион отложил наступление на полные две недели, чтобы дать защитникам время подготовиться и окопаться. За это время легион использовал свою традиционную тактику обмана, проникновения, уловок и в течение недели после первого нападения легиона всё сопротивление было подавлено. Говорят, что магистр войны высоко оценил стратегическое искусство своего брата, хотя отсрочка наступления вызывала у других немало нареканий. С тех пор Альфа-легион почти полностью отделил себя от собратьев. Впрочем, в свете более поздних событий, вероятно, что Альфарий всё же общался с Гором.

Точно неизвестно, когда и почему Альфа-легион встал на сторону Гора, хотя резня верноподданных астартес на Истваане V как будто вдохновлена обыченой для Двадцатого легиона тактикой. Воины Альфария не участвовали в штурме дворца Императора на Терре, а продолжали рейды по имперским целям вплоть до поражения Гора, а потом были вытеснены из имперского пространства ультрадесантниками. Однако сам легион так и не был окончательно побеждён и остался коварным противником на тысячелетия вперёд.

МОТИВАЦИЯ И ЦЕЛИ АЛЬФА-ЛЕГИОНА

Неизвестно, в какой степени Альфа-легион раскололся после поражения Гора, или какая часть его командной структуры остаётся нетронутой. Каждая попытка найти центральную базу или обезглавить эту гидру, уничтожив командование, заканчивалась провалом. Более того, любое разделение внутри легиона, может быть преднамеренным, а применение небольших самостоятельных отрядов с собственными целями полностью соответствуют тактике Альфария.

Альфа-легион продолжает широко использовать союзников и часто полагается на преступников и еретиков. Эти группы умело координируются и используются во множестве стратегий, что опираются на многослойный обман и ловушки. Зачастую такие соратники – не более, чем безвольные пешки – они не знают о своей роли в планах Альфа-легиона, или вообще о своей связи с ним.

Известно, что альфа-легионеры сотрудничают со всеми, кто может помочь им достичь своих целей, какими бы они ни были, не брезгуя союзом с ксеносами и другими ужасными существами. Более того, легион не бросает своих союзников. Он организует их в культы и шпионские сети во множестве миров, дабы сполна использовать их возможности.

Альфа-легион использует неразбериху, ложные шаги и обманную тактику, часто применяя ловушки, лазутчиков и даже маскировку, чтобы заставь противника врасплох. Подобно гидре, присутствующей в геральдике легиона, воины Альфария атакуют цель с нескольких направлений. Каждое нападение не зависит от других, но координируется так, чтобы хотя бы один удар всегда достигал своей цели. Также, как и у легендарной гидры, уничтожение головы, то есть командира, почти ничего не меняет, так как нападающие быстро и без явных сбоев приспобсабливаются к потерям. Способность легиона вести высокоэффективную и сложную тайную войну принесла им особую ненависть Инквизиции, которые считают легион ответственным за большую часть культов в имперском обществе.

Колдун Тысячи Сынов

«Я путешествовал по этому измерению неисчислимые столетия и испробовал чистую силу самого Хаоса. Суть мироздания вокруг меняется по моей воле. По какому праву ты смеешь бросать мне вызов?»

– Амамшер, колдун-чемпион Тысячи Сынов

Колдуны Тысячи Сынов входят в число самых могущественных слуг Хаоса. Они столетиями обитали в Оке Ужаса, которое покидали, лишь для того, чтобы следовать новому пути еретического учения и мстить Империуму. Первородная сила Варпа и Рубрика Аримана извратили разум и тело колдунов, а неисчислимое время, отданное постижению тёмных искусств, увеличило их и без того значительные психические способности.

Из всех колдунов среди астартес-предателей, никого не боятся так же, как Тысячу Сынов. Путешествуя по Империуму и за его пределами, эти служители Тзинча неустанно ищут источники тайных и оскверняющих знаний. Их цель – увеличить свои и без того значительные силы и мудрость, одновременно расширяя власть и величие Тзинча во всех сферах существования.

ИГРА ЗА КОЛДУНА ТЫСЯЧИ СЫНОВ

Ниже описано несколько способов отыгрывать колдуна Тысячи Сынов в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Колдуны Тысячи Сынов посвящают себя стремлению к знаниям во всех его формах и желают овладеть всеми доступными дисциплинами. Все сущности, независимо от того, насколько они банальны или непонятны, достойны тщательного внимания их острого ума. Колдуны провели жизнь в изучении и созерцании, а потому обладают уникальным наитием и просвещённым взглядом на вселенную.

Древние артефакты, строения ксеносов и забытые фолианты считаются ценной добычей для легиона, который исследует её, будучи лишён предрассудков своих имперских противников. Они считают, что всё, что угодно, независимо от их происхождения, может содержать ценное знание и потому такие вещи нужно искать и исследовать. Многие из Тысячи Сынов изучают ксенотех и так называемые «еретические» артефакты, считая скрытый в них потенциал неиспорченным и недооцененным. Для них любая подобная сила – это в первую очередь сила.

Ксеновиды, наделённые психическим даром, часто становятся предметом особого увлечения и изучения колдунов из Тысячи. В более древних видах, таких как загадочные элдар и бездушные некроны чернокнижники видят источник мудрости, которую знающий человек может обуздать и использовать. Колдун Тысячи Сынов с готовностью принимает любую возможность получить представление о способностях и достоинствах таких рас. Потенциальная мощь такого знания часто легко перевешивает риски, присущие работе с такими существами.

Магнус учил своих сыновей, что знание не является ни добром, ни злом, но имеет власть над теми, кто им овладевает. Теперь его сыновья-колдуны считают, что ничто не является слишком ужасным или мощным, чтобы это нельзя было познать и контролировать. Космодесантники Хаоса бесстрашно изучают проклятые сочинения и кощунственные обряды, без колебаний окунаясь в омут Хаоса. Такие исследования бесценны для Тысячи Сынов, и они придают большое значение всему, что развивает их магическое искусство.

Все, кто почитают Тзинча, осознают, какую силу хранит знание, и как важно его оберегать. Каждый колдун Тысячи Сынов копит знания и использует себе на благо, манипулируя другими. Многие также умеют мельком видеть нити судьбы и часто используют такие способности в своих замыслах и интригах.

Лукавая и хитрая Тысяча Сынов прибегает к обману, как на поле боя, так и за его пределами. Чернокнижники предпочитают дождаться своего часа и благоприятных обстоятельств, чем рваться в бой, потеряв голову. Когда боя не избежать, они сражаются на своих условиях, пользуясь знаниями о враге. Хороший план всегда предпочительнее лобовой стычки… если только она не служит более значимой цели.

Колдуны Тысячи Сынов не испытывают ничего, кроме презрения и ненависти к застойному Империуму, который, по их мнению, связан невежеством и сознательной слепотой. Они никогда не простят и не забудут предательства Императора, приказавшего уничтожить Просперо и все его архивы. Империум – закостенелая оболочка, где есть место лишь бесконечному, удушающему существованию. Для гордых космодесантников выкованных в огне Великого крестового похода, видеть такой потенциал растраченным впустую – оскорбление и проклятие.

Слуг Бога-Трупа сыны Магнуса считают слабоумными пешками Меняющего пути, единственного бога, действительно достойного поклонения. Он наделяет силой и мудростью тех, кто идёт по его пути, и Тысяча Сынов жаждет его даров.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Колдун Тысячи Сынов обязан быть космодесантником Хаоса

Бонус к характеристикам: +5 к Силе воли, +5 к Общительности, +15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Начальные умения: Командование, Обыденное знание (Выберете одно), Обман или Проницательность, Запретное знание (Псайкеры), Запретное знание (Варп или Демонология или Ксеносы), Логика, Психочувство, Учёное знание (Оккультизм, Легенды).

Начальные особенности: Псайкер, Сверхъестественная Сила воли (+2), Рубрика Аримана.

Начальные таланты: Пси-рейтинг 3, психосилы стоимостью до 500 ОО из дисциплин Хаоса Неделимого, Прорицания, Биомантии, Пиромантии, Телепатии или Телекинез, а также психосила Милость Тзинча), Древний воин, Дальновидность или Могучий разум, Медитация или Подражатель, Сопротивление (Психосилы), Варп-чутьё.

Начальные снаряжение: легионный болт-пистолет, психосиловой меч, два магазина тзинчитских болтов «Инферно», талисман Тзинча.

Количество ран: 15+1к5.

Особые способности

Колдун: Еретик получает особенность Псайкер (смотри выше), пси-рейтинг 3 и одно очко Порчи. При определении уровня психической мощи (смотри стр. 206 «Основной книги правил»), псайкер считается Связанным.

Рубрика Аримана: давным-давно колдун Ариман стремился избавить свой легион от мутаций; и хотя Тысяча Сынов тогда была почти уничтожена, многие колдуны достигли огромного могущества и сумели обуздать свои способности. Колдуны Тысячи Сынов получают особенность Сверхъестественная Сила воли (+2) (см. выше) и могут совершать дополнительный бросок по таблице прорывов Варпа, а потом выбирать более благоприятный результат. Бонус, что приносит Сверхъестественная Сила воли не учитывается при подсчёте предельно возможного пси-рейтинга персонажа.

Колдуны Тысяти Сынов начинают игру Принадлежащими Тзинчу.

Они знают, что принять Хаоса – значит сделать шаг к истинному могуществу и познанию тайн вселенной.

Колдуны часто присоединяются к другим воинам, чтобы облегчить поиски знаний, и многие считают их полезным дополнением в любой банде. Мощные психические способности и умение ими пользоваться, представляют на поле боя ужасное зрелище. Кроме того, каждый легионер – ветеран бесчисленных войн, обладающий знаниями и опытом, далеко выходящим за пределы смертных. Многие из них – дерзкие и независимые, не привыкшие к подчинению, и лишь иногда позволяющие другим взять на себя командование, и только когда это соответствует их собственным планам. Мудрый предводитель всегда знает, что неблагоразумно переходить дорогу таким преданным последователям Повелителя перемен.

Колдуны Тысячи Сынов в Вихре

В Вопящем вихре колдун Тысячи Сынов легко может найти новые знания и союзников. Большинство считает, что легион не набирает новых членов, полагая, что все его воины – ветераны Ереси, восставшие против Императора тысячелетия назад. Благодаря этому, чернокнижники пользуются большим уважением среди многих обитателей Вихря и часто используют это себе на благо.

Ниже приведены примеры побуждений, что могут вести колдуна по пути постоянного изучения.

Волчье проклятие: знание – это сила, а сила – средство достижения цели; а целью сынов Магнуса всегда была месть Императору и его подданным. Колдуны считают сожжение Просперо и его сокровищ настоящим варварством, за которое Империум заслужил смерть. Фанатики Бога-Трупа ничуть не лучше бешеных собак – их нужно посадить на цепь, пока они не принесли в жертву нелепым догматам Экклезиархии ещё больше знаний. Но более всего, колдуны легиона презирают самых диких слуг Императора – Космических Волков.

Колдун из кабала Аримана: после того, как была сотворена Рубрика, Магнус в гневе пригрозил уничтожить Аримана. Руку примарха удержал Тзинч, спросивший, почему Магнус так легко избавляется от своей пешки? Тогда Ариман был изгнан и обречён тщетно пытаться постичь природу Тзинча. Некоторые его соратники продолжают идти по стопам учителя, считая, что его изгнание было замыслом самого Архитектора судеб. Стремясь подражать стремлению Аримана, они надеются однажды раскрыть хотя бы часть его силы. Такие колдуны проявляют особый интерес к знанию, связанному с Тзинчем и его бесконечными планами.

Последователи Рубрики: Рубрика Аримана была ужасной трагедией, но многие по-прежнему ценят его могущество. Они считают заклинание шедевром, идеалом, который имел лишь один неизвестный изъян. Эти колдуны посвящают свои исследования расшифровке Рубрики и надеются узнать достаточно, чтобы исправить то, что пошло не так много веков назад.

Космодесантник Альфа-Легиона

«За Императора!»

– боевой клич Альфа-легиона, до сих пор используемый им по непонятным причинам – вероятно, чтобы сбить с толку имперские силы.

После Ереси Гора Альфа-легион вёл непрерывную партизанскую войну против Империума, разжигая восстания и помогая культам и бандам в имперском пространстве. Налётам Альфа-легиона, часто предшествуют восстания, диверсии и нападения или сообщения о нападениях со стороны отступающих. Эти действия нужны, чтобы поймать врагов врасплох или умело загнать в ловушку вдали от важнейших целей.

Космодесантники Альфа-легиона скрытны и хитры. Они используют все ресурсы, которые принесут им преимущество. Это опытные бойцы, способные подстроиться почти под любые обстоятельства, искусные агенты и диверсанты. На поле боя они наносят удар из тени, и всегда бьют там, где враг их меньше всего ожидает, а потому столь же неожиданно отступают. Такая тактика сделала альфа-легионеров особенно страшным и ненавистным врагом многочисленных слуг Императора.

ИГРА ЗА КОСМОДЕСАНТНИКА АЛЬФА-ЛЕГИОНА

Ниже описано несколько способов отыгрывать альфа-легионера в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Часто спорят, существует ли у легионеров собственные планы или каждый воин – лишь часть грандиозной интриги со множеством иных неизвестных или правда лежит где-то посередине. Альфа-легионеры редко рассказывают соратникам о том, что не имеет ключевой важности для успеха очередного предприяти. О мотивах легиона всегда было известно так мало, что слухи и легенды о его грандиозных планах и запутанных замыслах плодились ещё с начала Долгой войны.

Атмосферу загадочности дополняет боевая доктрина Альфа-легиона, и она же позволяет ему сохранять стратегически выгодное положение. Зачастую одного намёка на присутствие сынов Альфария достаточно, чтобы повлиять на врагов, которые начинают нервничать в ожидании внезапной атаки и в каждой тени видеть врага.

Ведя дела с другими воинами Хаоса, десантники-предатели из Двадцатого говорят очень туманно и всегда остаются настороже. Они не доверяют никому, кроме братьев по легиону, и с осторожностью деляться какими бы то ни было сведениями, ибо ни один палач не вырвет тайн у того, кто ими не владеет.

Альфа-легион всегда славился умением вербовать агентов для выполнения различных задач, включая диверсии, обман, пропаганду и разведку. Они не столь разборчивы как их имперские коллеги, когда дело доходит до поиска союзников, и легко заключат альянс с ксеносами, отступниками, нечистыми псайкерами и даже демонами, если это их устраивает. Обилие таких соратников в Вопящем вихре делает его идеальным местом для вероломных альфа-легионеров.

Обман и полуправда – ещё одно обычное оружие легиона. Обычно это делается из стремления к секретности или для манипулирования союзниками в собственных планах и заговорах. Маловероятно, что жертвы обмана осознают полноту своего участия в замыслах Двадцатого – нередко они сами бывают препятствиями на пути к истинным целям легиона, и несколько слов или поступков – всё, что требуется, чтобы убрать их с пути.

Для этих воинов знание мотивов противника – это ключ к управлению им. Именно поэтому точное наблюдение и сбор информации так важны в стратегии Легиона. Это опытные шпионы, проводящие дни, недели и месяцы за изучением позиций противника. Их умение скрывать свою сверхчеловеческую природу и выдавать себя за смертных вошли в легенды. Существует множество свидетельств того, как члены Альфа-легиона маскируются под мутантов, ксеносов и даже других космодесантников. В своём боевом стиле они сполна воплощают мифическую гидру – атакуют с неожиданных направлений, действуют независимо, отзываются на обстоятельства, Их цепочки командования одновременно децентрализованы и продублированы, так что гибель командира не снизит боевой эффективности

Начальные умения, таланты и снаряжение

Члены Альфа-легиона обязаны быть космодесантниками Хаоса

Бонус к характеристикам: +5 к Интеллекту и +5 к Восприятию, +15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Начальные умения: Бдительность +10 или Обаяние, Обыденное знание (Империум) или Выживание, Обман +30, Уклонение +10, Запретное знание (Псайкеры или Пираты или Ксеносы), Учёное знание (Тактика Империалис), Проницательность, Скрытность, Скрытность+10 или Выживание.

Начальные особенности: Коварная тактика, Мятежник.

Начальные таланты: Древний воин, Ледяное сердце или Всё видавший, Боевое построение, Разоружение или Плечом к плечу, Враг (Инквизиция), Дальновидность, Стрельба от бедра или Стальные нервы, Быстрая перезарядка.

Начальные снаряжение: легионный болтер, легионный болт-пистолет, четыре легионные фраг-гранаты, хамелеолиновый плащ или маскировочный набор, подрывной набор, три магазина для каждого оружия.

Количество ран: 15+1к5.

Особые способности

Коварная тактика: Альфа-легион – пожалуй, самый загадочный из слуг Хаоса, даже посчитать всех его потенциальных союзников. Легионеры в полной мере пользуются своей репутацией, намеренно вводя в заблуждение и манипулируя сторонниками и агентами на благо собственных тайных целей. Один раз за игровую встречу, когда Альфа-легионер предпринимает Встречную проверку Тёмной славы для того, чтобы получить услугу или кем-то манипулировать, он может вместо Тёмной славы применить Обман.

Мятежник: Альфа-легион известен широкой сетью агентов, и его воины умело находят союзников и вовлекают в свои интриги. Один раз за игровую встречу, космодесантник Альфа-легиона может предпринять **серьёзную (+0) проверку Проницательности**. В случае успеха мастер может ввести в игру соратника, который способен помочь космодесантнику-предателю достичь заявленной цели, если появление такого соратника возможно. Время, необходимое для определения местоположения соратника и его начальное Отношение остаются на усмотрение мастера; впрочем, игрок может ускорить время появления соратника и повысить его Отношение своими поступками.

Космодесантники Альфа-легиона начинают игру как Неприсоединившиеся.

отряда.

Действуя в одиночку или небольшими группами, предатели из Альфа-легиона превращаются в умелых и смертоносных убийц с многовековым боевым опытом. Их с радостью примут в любом сговоре, где их навыки и способности часто оказываются бесценными. Однако никто не будет полностью доверять альфа-легионерам, так как эти воины ни с кем не станут заключать союз, не имея своих целей. Даже если сын Альфария будет говорить искренее, ему мало кто поверит. В умах легионеров союзники важны и их нельзя растрачивать впустую, но победа всегда важнее.

КОСМОДЕСАНТНИКИ АЛЬФА-ЛЕГИОНА В ВИХРЕ

Никто не может четко сказать, что движет альфа-легионером, и никто не может точно сказать, чем занимается легион, так что истинная причина появления в Вихре его воинов остаётся неизвестной. Обитатели Вихря особенно настороженно относятся к выходцам из Двадцатого. Их мастерство легендарно, и никто не хочет переходить им дорогу. Одни слухи говорят, что легион набирает новых астартес, а другие утверждают, что все воины Альфы своими глазами видели Ересь Гора, но правды не знает никто. Независимо от этого, к воинам Альфа-легиона относятся с уважением, как к ветеранам Хаоса.

Ниже приведены примеры причин, по которым альфа-легионеры могут появиться Вихре. Игрокам рекомендуется положиться на загадочность и таинственность легионеров и изобрести уникальные цели и мотивации. Истинный космодесантник Альфа-легиона никогда не забывает, что дезинформация и сокрытие сведений ценны, как на поле боя, так и за его пределами.

Разведывательная миссия: одинокий альфа-легионер на разведывательном задании в Вопящем вихре – обычное дело, но о том, что именно он ищет, можно лишь гадать.

Агент-одиночка: некоторые космодесантники Двадцатого так долго сражались и путешествовали в отрыве от боевых братьев, что все, кто их видит, предполагают, что встретили легионера-одиночку. Такой астартес может заниматься своими делами, выполнять задание для отдаленного командующего или всё вместе. Никто не может сказать, как обстоят дела на самом деле, ибо мастерство Альфа-легиона в деле обмана и дезинформации означает, что многочисленные встречи с одними и теми же легионерами-предателями могут быть очередной уловкой.

Один из Отделенных: ходят слухи об альфа-легионерах, изгнанных из легиона. В Вихре эти предположительно «изгнанные» космодесантники известны как «Отделённые». Какой бы ни была причина их изгнания, они об этом, конечно, не говорят.

Боец-мятежник: некоторые альфа-легионеры бывают на на Выработках с практическими, а не стратегическими целями. Туда они возвращаются с рейдов, а быть может – готовятся там к другим заданиям. Так или иначе, эти космодесантники часто путешествуют между Империумом и Вопящим вихрем. Союзники, которые иногда сопровождают их, редко, если вообще говорят о том, чему были свидетелями в этих заданиях.

Космодесантник Тёмных Ангелов

«Раскайся, ибо завтра ты умрёшь!»

– боевой клич Тёмных Ангелов

Тёмные Ангелы – первый среди орденов космодесанта с самого мига их основания. Гордый орден, чьи традиции и обряды берут начало на заре Империума. Верные сыны Императора, чья ненависть к мутантам, еретикам и предателям вошла в легенды.

Всё это ложь.

Величайший заговор Империума родился задолго до окончания Долгой ночи. Когда волею Богов капсулы примархов были разбросаны по галактике, прародитель Первого легиона оказался на мире смерти Калибан. До самого отрочества он не встречался с людьми, а жил среди диких зверей, что не могло не породить его знаменитую замкнутость. Лишь потом он попал в руки Лютера, рыцаря из Ордена, который попытался заменить ему отца. В Ордене Лев вырос и, как и большая часть прочих примархов, достиг немалых высот, позже взяв под свою власть всю планету, а присягнув Императору, получил под командование Первый легион космодесанта. Такова история Льва Эль'Джонсона в кратком изложении, и она правдива. Величайший же обман заключается в том, о чём она умалчивает.

В начале времён боги Хаоса возвысили своего слугу Бе'лакора, сделав его первым в истории князем демонов. Он получил долю сил каждого бога и стал сильнее, чем желали хозяева Эмпиреев. Эоны он служил всем богам, но со временем противоречивые желания и вражда Губителей сделали абсолютную верность невозможной. Бе'лакор стал вести собственную игру, а Хаос – возвышать других князей, каждый их которых принадлежал только своему господину.

Боги Хаоса обратили свой взор на Императора задолго до покорения им Терры и начала Великого крестового похода. Они знали о грядущем кровопролитии и жаждали ещё больших разрушений. Уже десять тысяч лет посвящённые историки Империума спорят, было ли предрешено предательство девяти примархов или они сами приняли роковые решения. Однако они не знают, что зову Имматериума поддался ещё один.

Бе'лакор жаждал не только крови и ужаса – он стремился ослабить богов Хаоса. Желал ли он подчинить их себе, вознестись до их уровня или уничтожить – неизвестно до сих пор. Но величайшая его интрига началась в лесах Калибана, планеты, стоявшей на грани между миром смерти и демоническим миром. Стал ли князь приёмным отцом юного Льва, жившего подобно зверю, или встретился уже с главой Ордена – остаётся тайной, но к появлению на Калибане Императора Лев уже заключил договор. Первый князь демонов смог не только совратить примарха, но и сделать это в тайне от богов Хаоса.

Весь Великий крестовый поход Лев посвящал в свои замыслы легион и к началу Ереси Гора почти преуспел. Пока гремели апокалиптические битвы, Тёмные Ангелы держались поодаль, не давая ни одной стороне получить решительное преимущество и отправляя на самоубийственные задания тех, кто сохранил верность Императору.

Никто не знает, в чём заключался план Бе'лакора и Льва, но после битвы за Терру, силы верноподданных оказались слишком велики, и Тёмные Ангелы не рискнули выступить в открытую. Они скрылись среди победителей, однако, дабы избежать Очищения, им пришлось уничтожить свой родной мир, оставив от Калибана лишь Скалу, которую можно было защитить от новорожденной Инквизиции.

С тех пор Лев удостоился апофеоза, став единственным князем демонов, неподконтрольным Богам, а служащим лишь Бе'лакору – увы, для этого ему пришлось погрузиться в тайное убежище в недрах Скалы. Слова Льва столь сильно пропитаны Варпом, что даже Внутренний круг говорит с ним лишь изредка, обращаясь к примарху за подтверждением самых радикальных приказов, отдаваемых Лютером, пророком Льва. Бывший глава Ордена ещё жив и даже сохранил разум, но мутировал настолько, что неспособен покинуть свои покои в глубинах Скалы.

Ныне Тёмные Ангелы играют две роли: верных сынов Императора и его страшных врагов. Первый легион избежал страшных потерь во время Ереси, сохранив древнюю технику, ветеранов и знания, позволяющие астартес успешно притворяться настоящими космодесантниками Хаоса. Иные ветераны были погружены в стазис сразу после поражения Гора и пробуждаются по мере необходимости. Этот же приём позволил Льву скрыть отсутствие ожидаемых для лоялистов потерь и избежать технологического упадка.

Какую судьбу готовят Империуму Бе'лакор и Лев неизвестно, но повеления Лютера логичны и исполняются без колебаний, пусть их последствия и причины не всегда понятны.

Игра за космодесантника Тёмных Ангелов

Ниже описано несколько способов отыгрывать Тёмного Ангела в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал

Начальные умения, таланты и снаряжение

Тёмные Ангелы обязаны быть космодесантниками Хаоса

Бонус характеристик: +5 Дальнему бою, +5 Силе воли, +15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Начальные умения: Бдительность+10 или Запугивание, Обыденное знание (Империум) или Выживание, Обман+30, Уклонение+10, Учёное знание (Тактика Империалис)+10, Проницательность, Дознание, Дознание+10 или Проницательность+10.

Начальные таланты: Хорошая репутация (Империум), Оружейник, Ледяное сердце или Всё видавший, Боевое построение, Разоружение или Дальновидность, Стрельба от бедра или Стальные нервы, Презрение к слабакам.

Начальные снаряжение: легионный плазмаган или легионный болтган, легионный болт-пистолет, четыре легионные фраг-гранаты, маскировочный набор, три магазина для каждого оружия.

Количество ран: 15+1к5.

Особые способности

Дар первого: согласно замыслам Бе'лакора, его легион должен таиться в самом Империуме, так что первый князь демонов даровал Тёмным Ангелам защиту от сил Варпа. Персонаж не получает милостей Тёмных богов и не может стать князем демонов, но обретая дары, вправе перебрасывать кости, если ему выпадает дар, видимый невооружённым глазом.

Воля первого: тайные планы Льва не должны попасть в руки посторонних. Космодесантник Первого легиона всегда понимает, когда кто-либо пытается проникнуть в его разум и способен дать отпор психическому вторжению. Кроме того, при успешной встречной проверке Силы воли, Тёмный Ангел может указать, что именно противнику «удалось прочитать». Он не обязан выдавать правду, и волен выдать несуществующий «секрет».

Верность: если Тёмный Ангел перестаёт быть Неприсоединившимся и становится Преданным кому-то из богов Хаоса, он должен пройти **адскую (-60) проверку Силы воли** (на которую нельзя тратить очки Судьбы) или немедленно умрёт.

Космодесантники Тёмных Ангелов начинают игру как Неприсоединившиеся.

характер героя, он волен использовать их.

Набираемые из смертных инициаты ордена почти всегда верны Императору (если не изымаются с совсем диких миров), и лишь, погружаясь в глубины запретных для чужаков знаний и поднимаясь в неофициальной иерархии ордена, они узнают, что замышляет прародитель. Бунты крайне редки, ибо орден набирает пополнение в самых диких мирах, где вера в Императора в лучшем случае абстрактна, так что всю нужные знания новобранцы получают лишь от страших братьев по ордену.

Является ли ваш персонаж рядовым космодесантником, лишь недавно узнавшем об истиных целях ордена, ветераном, привыкшим к двуличию, или членом Внутреннего круга, отправленным на крайне важную миссию – решать только вам.

Космодесантники Тёмных Ангелов в Вихре

Секретные планы и тайные операции (некоторые из которых могут длиться веками) порой заводят Тёмных Ангелов в самые удивительные места – в том числе в Вопящий вихрь. Внутренний круг может заинтересоваться давно потерянным оружием, планами на вторжение в Империум (чтобы поддержать его или демонстративно сокрушить, показав свою верность) или загадочными манипуляциями богов и демонов. Также может потребоваться эвакуировать глубоко законспирированного агента или устранить предателя.

Ниже приведено несколько примеров причин, по которым Тёмные Ангелы могут появиться в Вопящем вихре. Однако игрокам рекомендуется использовать тайны и репутацию, окружающие космодесантников, чтобы изобрести уникальные цели и мотивации. Чаще всего, Тёмные Ангелы отправляются на задание маленькими группами (в которых не следует таиться хотя бы от товарищей), хотя порой дети Льва действуют в одиночку или внедряясь в чужую банду.

Спящий агент: космодесантников всегда не хватает, но Тёмных Ангелов изредка направляют в определённый регион с одной целью – долговременное внедрение. Им поручено стать там «своим», создать сети контактов и обзавестись союзниками. Когда-нибудь связной ордена передаст приказ – тогда и начнётся настоящая работа.

Слово Лютера: космодесантники Тёмных Ангелов могут получить абсолютно любой приказ – от убийства имперского святого, до подавления демонического вторжения. Зачастую им приходится собирать оружие и одноразовых союзников самостоятельно – это позволяет одновременно сэкономить силы ордена и замести следы.

Предатель: для Тёмного Ангела почти невозможно отречься от служения Бе'лакору и Льву, однако время от времени случается и такое. Глубоко посвящённые в тайны ордена знают, что в Империуме им негде прятаться, ибо его общество хоть и обширно, но упорядочено. Единственная для предателя возможность выжить – скрыться среди других предателей. Причины же для предательства могут быть самыми разными: от внутренних конфликтов, до жажды власти и обретения демоничества.

Магистр Имматериума с К'сала

«Видишь это устройство? Ничего стоящего, просто безобидная вещица. Однако, если я установлю эту руну вот так... хорошо… смотри – это стало чем-то большим.»

– магистр имматериума Зафтис Вульдар, за несколько минут до гнуснопрославленной «Трагедии на Совленах»

Планета К'сал расположена на окраине Вопящего вихря. Ею правят неустанно враждующие могущественные колдуны-технократы трёх городов, использующие осквернённую смесь магии и технологии. Эти города отличаются друг от друга культурой и уникальными умениями своих колдунов-ученых. Иногда изыскания таких интелектуалов приводят к тому, что они покидают свои жилища и оставляют позади знакомый мир в стремлении к знаниям.

Этих путешественников называют магистрами Имматериума. Они обладают репутацией непоколебимых искателей нового и запрещенного знания. Это схоласты великой славы и знания, и опытные колдуны, что обладают такой степенью контроля над своими способностями, которую редко встретишь у людей. Такие чародеи – ценные помощники любого правителя, который сможет временно утолить их бесконечную жажду нового знания.

ИГРА ЗА МАГИСТРА ИММАТЕРИУМА С К'САЛА

Ниже описано несколько способов отыгрывать магистра Имматериума в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Магистр Имматериума занимается научными и эзотерическими областями исследованиями. Такие исследования расширяют кругозор чародея и открывают ему новые пути изысканий. Иногда колдуны применяют полученное знание в совокупности со своими и без того значительными психическими способностями или даже норовят выторговать с его помощью новое благословение Тзинча.

Все магистры почитают Повелителя перемен – это обычное дело среди опытных колдунов, учёных и иже с ними. Их преданность проистекает из неисчислимого количества времени, потраченного на совершенствование своего искусства на К'сале, планете, посвящённой Тзинчу, и многим из них Великий заговорщик даровал свои милости и запретные знания.

Как правило, магистр Имматериума – человек лукавый и хитрый, хорошо усвоивший преимущества секретности и скрытности. Шантаж, взятки и угрозы очень близки этим неразборчивым в средствах чародеям, и они весьма искусны в этой игре. Колдуны считают легкомысленную нравственность и порядочность слабостями и используют все возможности обрести знания, которые хотят. Магистр Имматериума с готовностью пожертвует союзниками, слугами и богатством, чтобы продолжить поиски, хотя всегда помнят, что впустую растрачивать ресурсы глупо.

Присущие уроженцам К'сала особенности и необычные исследования зачастую превращают магистров в самых настоящих безумцев. Одни могут общаться с соратниками с помощью странных жестов, другие – коллекционировать самые обычные вещи, третьи – постоянно говорить стихами или цитатами, а четвёртые – никогда не ступать ногами на землю. В лучшем случае магистров можно назваь страннными – но говорят, что у магистров бывают и по-настоящему зловещие привычки, скрытые за ширмой дружелюбия и готовности сотрудничать.

Магистр Имматериума может путешествовать между городами К'сала, что опасно, но всё же обычно, или вовсе покинуть планету. Несмотря на то, что отправляющиеся на свои изыскания магистры часто отказываются от мыслей о стяжании власти, некоторые возвращаются и входят в элиту общества К'сала. Сказания о таких чародеях и ужасные плоды их политических замыслов заставили правящих колдунов-технократов относиться к ним с любопытством и подозрением. Вернувшись, магистры часто творят множество диковин, порождая чудеса колдовства и технологии.

Как правило, магистр помогает лишь тем, кто сам готов помочь ему в его начинаниях. Взамен он может предложить свои психические способности и знания, или сохравнившиеся связи на К'сале. Впрочем, любые договоры с колдунами мало что значит, ведь по-настоящему они верны лишь Тзинчу.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Магистр Имматериума с К'сала должен быть человеком.

Бонус характеристик: +5 к Интеллект, +5 к Силе воли, +5 к Общительности, +15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Начальные умения: Бдительность, Обаяние+10 или Обаяние и Обман или Обман+10, Обыденное знание (К'сал), Уклонение, Запретное знание (Псайкеры), Дознание, Логика, Псичувство, Учёное знание (Оккультизм или Легенды), Проницательность, Бдительность+10 или Псичувство+10 или Логика+10.

Также умения магистра определяет город, из которого он родом. Выберите один:

Саргаб: Языкознание (Метки Хаоса), Учёное знание (Криптология или Оккультизм или Ересь), Запретное знание (Демонология), Запретное знание (Варп или Демонология+10 или Псайкеры+10).

Вельклир: Учёное знание (Нумерология или Астромантия), Навигация (Звёздная или Варп), Запретное знание (Варп); Запретное знание (Пираты или Варп+10 или Псайкеры +10).

Тарнор: Языкознание (Жестовый язык Тарнора), Учёное знание (Криптология или Химия или Техпользование), Запретное знание (Археотех), Запретное знание (Ксеносы или Археотех+10 или Псайкеры+10).

Начальные особенности: Псайкер Хаоса, Верховный маг.

Начальные таланты: Пси-рейтинг (4), (психосилы стоимостью до 500 ОО из дисциплин Хаоса Неделимого, Прорицаний, Биомантии, Пиромантии, Телепатии или Телекинеза, а также до 300 ОО на любые психосилы, перечисленные выше, или психосилы Тзинча), Всё видавший, Паранойя или Дальновидность, Могучий разум, Владение оружием (Простое), Владение оружием (Экзотическое) (К'сальское), Владение оружием (Лазерное или Твердотельное или Шоковое), Варп-чутьё или Дитя Варпа.

Начальные снаряжение: лазпистолет Хорошего качества или автопистолет или к'сальский кристалломёт Среднего качества, к'сальский стеклянный кинжал Хорошего качества или психосиловой посох Среднего качества, гримуар с накопленным знаниями, ячеистый боевой плащ.

Количество ран: 8+1к5.

Особые способности

Псайкер Хаоса: Еретик – нечистый псайкер. Он начинает игру с особенностью Псайкер, пси-рейтингом 4 и 1к5 очками Порчи. Кроме того, при определении своей психической мощи (см. стр. 206 «Основной книги правил») он считается Несвязанным псайкером.

Верховный маг: магистры Имматериума славятся умением управлять переменчивыми силами Варпа. Результаты бросков по таблице психических феноменов (но не прорывов Вврпа!) не влияют на самого колдуна, хотя могут затронуть окружающих. Магистр также может потратить очко Тёмной славы, чтобы перебросить кости по таблице психических феноменов (результат переброса окончателен), либо решить, кто будет затронут последствиями броска (союзники, НИП и/или враги). Колдун должен видеть человека, чтобы обрушить на него воздействие феномена.

Магистр Имматериума начинает игру Преданным Тзинчу.

МАГИСТРЫ ИММАТЕРИУМА С К'САЛА В ВИХРЕ

Магистры имматериума – это прежде всего учёные, искатели легенд и знаний. Путешествие магистра может начаться в любом из трёх городов К'сала, но желание расширить горизонты неизбежно заставит его покинуть родную обитель. У каждого города своя культура, которая стала неотъемлемой частью его граждан, и именно она влияет на то, как магистр воспринимает Вихрь.

Ниже приведены примеры магистров из каждого города.

Архивист-эрудит Тарнора: архивист Тарнора считает, что систематическая каталогизация и изучение известного – ключ к пониманию возможного. Это методичные и расчетливые люди, что с нетерпением ищут доказательства ранее неизвестных подвигов, событий и опытов. Ныне архивистам-эрудитам запрещено говорить – таков указ Архиквестора, но многие нашли творческие и волнующие пути преодолеть это мелкое препятствие.

Творец-ремесленник Саргаба: ремесленники работают в кузницаях Саргаба, где их способность управлять варп-энергией используется для сотворения чудес. Они восхищаются сложностью и контролем, умело формируя сложные глифы, которые резонируют силой и потенциалом созидания и разрушения. Чем основательнее будет воздействие глифа, тем больше известности получит ремесленник. Каждый из них – мастер своего дела и готов на многое, чтобы узнать и исследовать возможности, которые могут открыть глифы.

Астральные провидцы Вельклира: провидцы изучают движение космоса и безумства Вопящего вихря, в которых видят отражение сил судьбы, формирующих реальность. Эти люди тратят долгие часы на поиск едва уловимых закономерностей и потоков, которые используют для создания своих известных схем и подробных гороскопов. Видения судьбы, предлагаемые этими работами, позволяют астральным провидцам менять своё будущее и безжалостно идти к собственным целям. Однако никто не может долго смотреть в Вихрь без последствий, поэтому нет сомнений, что каждый провидец до некоторой степени безумен.

Магос-идолитрекс кузницы Поликс

**Запись наблюдения * «Подопытный 429 показывает признаки систематического отказа органов и тяжёлого отслоения тканей. Сердечный ритм: 198; Реакция нервной системы: 94,327%; Вероятность смертельного исхода: 93,74%".*
**Рекомендация* "Начать процедуру".*

–фрагмент катушки данных, извлечённой из обломков «Освобождённой эрудиции».

В кузнице Поликс на благо своего владыки Онуриса, тяжко трудятся многие магосы самых разных специальностей и умений. Веками они ведут отчаянную и жестокую войну с силами Экзоспектра и кузнцей Кастир. Хотя сейчас преимущество за Экзоспектром, война не собирается оканчиваться.

Все, кто живет в кузнице Поликс, от нижайшего сервитора до самого обученного еретеха, тратят каждый миг своего существования на борьбу, чтобы склонить чашу весов в свою пользу. В столь отчаянных обстоятельствах Онурис подстрекает приспешников браться за самые радикальные эксперименты и окунаться в самые необычные области знания. Магосы-идолитрексы сполна внимают этому призыву и неустанно стремятся к новшествам и открытиям.

На Поликсе к этим поглощённым своими исследованиями на благо кузницы учёным относятся с уважением и лёгким страхом. Предмет изучения многих из них считаются опасными или безумными. Большинство идолитрексов сохраняет верность Онурису, даже покидая Выработки, но некоторые обретают собственные независимые стремления, которые могут стать несовместимы с мнением хозяина. Так появляются магосы-отступники. Эффективные и просчитавшие все ошибки, они не остановятся ни перед чем, чтобы получить обрывок данных, который может продвинуть их к цели, даже рискуя навлечь гнев магоса за то, что отказались от борьбы и оставили Выработки.

Игра за магоса-идолитрекса кузни Поликс

Ниже описано несколько способов отыгрывать магоса-идолитрекса в **Black Crusade**. Само собой, это не более чем указания и предложения, а не жёсткие правила или догмы. Если игрок придумал собственную историю и проработал характер героя, он волен использовать их.

Всех магосов-идолитрексов объединяет неутомимое стремление собирать знания для своих тёмных замыслов. Эти многомудрые и цеоеустремлённые техножрецы крайне серьёзно относятся к своей работе. Все возможные факторы, вплоть до союзников, ресурсов или что-либо другого, они используют в зависимости от нужд своих исследований, а любые препятствия устраняют наиболее эффективно.

Магос может получать данные из самых разных предметов и источников. Одни неистово штудируют забытые тома богохульных легенд, а другие неустанно охотятся за давно утраченной технологией, стремясь изучить её и поставить на службу своим собственным извращенным целям. Многие сосредоточили свои исследования на ксеносах или варп-технологиях, и прочесывают Вихрь в поисках образцов. Возможности бесконечны, ибо каждый новый фрагмент данных ведет магосов к новым открытиям.

Идолитрексы считают свои опыты невероятно важным методом исследования, необходимым для изучения ужасных теорий и идей. Для таких бездушных учёных страдания – это лишь статистика, просто изменение биологических ритмов или степени пригодности подопытных к будущим испытаниям. Они ведут свои чудовищные изыскания без размышлений о нравственности или их воздействии на окружающий мир. Такие исследования часто заканчиваются трагедией и смертями.

Идолитрексы часто интересуются и запретным искусством колдовства, и большинство включают его в свои ужасные творения. Из-за обширных биологических улучшений, для усиления колдовских талантов магосам-идолитрексам приходится полагаться на ритуалы и запретные знания. По иронии судьбы их ритуалы часто основаны на отвергнутых имперскими техножрецами обрядах, искажённых тёмными намерениями.

Такой еретех – желанный гость к любой банде, хотя ему никогда и не будут полностью доверять. Все магосы-идолитрексы имеют в своем распоряжении огромное количество данных и знаний, а также обладают удивительными техническими навыками и способностями, соответствующими их положению. Они охотно изготовят самые уникальные и смертоносные устройства, если дать им стимул. Однако большинство считает собственные эксперименты более важными, чем верность соратникам, что часто приводит к тому, что последние становятся жертвами, принесёнными во благо новых опытов.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Магос-идолитрекс кузницы Поликс должен быть человеком.

Бонус характеристик: +10 к Интеллекту, +5 к Силе Воли, +15 очков Порчи, +9 единиц Тёмной славы.

Начальные умения: Обыденное знание (Выработки), Обыденное знание (Техника)+10, Уклонение или Парирование, Запретное знание (Варп), Запретное знание (Любое), Допрос или Проницательность или Медика, Языкознание (Метки Хаоса или Технолингва), Логика, Учёное знание (Оккультизм), Учёное знание (Химия или Нумерология), Техпользование +10, Ремесло +10.

Начальные особенности: Богохульное обучение, Имплантаты Механикус, Псайкер.

Начальные таланты: Бронник или Оружейник, Богохульные заклинания, Крепкий орешек, Враг (Адептус Механикус), Всё видавший, Ничтожный слуга (Сервитор или сервочереп) или Ледяное сердце или Связи (Поликс), Механодендрит (Оружейный или Вспомогательный), Медитация или Мнемоник, Паранойя, Пси-рейтинг x1 и психосилы стоимостью до 300 ОО из дисциплин Хаоса Неделимого, Прорицаний, Телепатия или Телекинеза, Ритуал освобождения, Владение оружием (Лазерное, Простое, Шоковое), Владение оружием (Болтерное, Плазменное, Мельта или Силовое).

Начальные снаряжение: лазкарабин Отличного качества с лазерным целеуказателем или ограничителем рассеивания, силовой топор падшего магоса Среднего качества, лёгкий панцирный доспех, одно кибернетическое улучшение Хорошего качества и одно Отличного, нечестивые масла, инфопланшет, оптический механодендрит или ремесленный механодендрит или стрелковый механодендрит с лазпистолетом, светоносные батареи или магнитно-левитационная катушка или имплантаты железного призыва.

Количество ран: 13+1к5.

Особые способности

Богохульное обучение: магосы-идолитрексы считают колдовство ещё одним инструментом, который можно использовать в своих бесконечных поисках. Магос-идолитрекс начинает игру с особенностью Псайкер (указано выше), пси-рейтингом 1 и 1к5 очками Порчи. Предельный пси-рейтинг магоса ограничен бонусом очков Порчи. Кроме того, при определении уровня психической мощи (см. стр. 206 «Основной книги правил») он считается Связанным псайкером.

Необходимые модификации: еретики из культа Машины разделяют желание правоверных собратьев избавиться от слабости своих органических тел. Одни готовы на большие крайности, чем другие, но все еретики сильно модифицированы, чтобы лучше соответствовать своим потребностям. Магос-идолитрекс получает особенность Имплантаты Механикус, а также одно кибернетическое улучшение Хорошего качества и одно Отличного по своему выбору (всё это указано выше). Кроме того, он получает талант Двоичный диалог, что увеличивет Верность всех слуг, которые являются сервиторами или другими кибернетическими конструктами, на +10.

Магосы-идолитрексы кузницы Поликс начинают игру как Неприсоединившиеся.

МАГОСЫ-ИДОЛИТРЕКСЫ В ВИХРЕ

Кузницы Поликса посвящены созданию оружия для постоянных войн с Кастиром. Поэтому, большинство идолитрексов имеют, по крайней мере, некоторую связь с войной: кто-то сам бывал на полях сражений, кто-то изготовает либо разрабатывает оружие. Любое первоначальное отношение к войне и вооружениям – лишь катализатор непрерывных исследований магоса, которые могут даже не содержать ключ к его нынешним целям.

Ниже приведены несколько примеров магосов-идолитрексов из кузницы Поликс.

Машиновед Диаболикус: возможно, это самый распространённый типаж магос-идолитрексов. Эти магосы обслуживают множество ужасающих технологий и варп-ремёсел, и сопровождают армии Поликса в бой. Они первыми видят, насколько эффективны их творения, а каждый провел бесчисленное количество лет, совершенствуя свои нечестивые творения. Среди этих инженеров царит жёсткая и смертоносная конкуренция, так как каждый постоянно ищет новые преимущества.

Трансматериум: кузница Поликс насыщена энергиями Варпа за счёт постоянной помощи Трансматериума и его служителей. Эти магосы-идолитрексы специализируются на использовании ужасной энергии Имматериума как источника питания, с помощью древних знаний Механикус. Они также отвечают за поддержание многочисленных скрытых устройств кузницы. Эти маги сильно напоминают злых близнецов своих братьев-механикус, ибо окружают себя гнусными печатями и обрядами, предназначенными для того, чтобы направить благосклонность куда более тёмных сущностей, нежели Омниссия.

Биологис Ужаса: глубоко под кузницей Поликс находятся исследовательские хранилища Онуриса, где содержатся более интересные образцы мутантов. Магосы-идолитрексы работают в бесчисленных лабораториях, камерах наблюдения и на геностанках, бесконечно скручивая и сворачивая плоть своих жертв в новый и ужасающий корм для армий хозяина. Они радуются тому, что раздвигают границы своего ремесла. Многие оставили Выработки ради поиска новых, более экзотических форм для нечестивого превращения.

Инструменты Судьбы

«Ты же это чувствуешь? Прямо сейчас. Не так ли? Наслаждайся этим мигом, пока кристаллические осколки проделают путь сквозь твоё тело, и пока Варп не сожрёт тебя изнутри. Когда же ты испустишь последний вздох, посмотри мне в лицо и пойми, что ты проиграл, а я победил «.

– Хартан Грекс, мастер-ассасин Вельклира

Напитанные Варпом кузни Вопящего вихря ответственны за множество творений, как приземлённых, так и чудесных. На фоне пылающих котлов, расплавленного металла и измученной машинерии бесчисленные рабы тяжко трудятся, исполняя волю подлых и капризных хозяев. На К'сале удивительные технологии создаются способом, который мало кто может понять. Враждующие группировки Выработок бесконечно пытаются превзойти друг друга – нередко с самыми разрушительными и катастрофическими результатами. Тем не менее, за каждым образцом творения и опустошения видна рука Тзинча, чьё стремление к вмешательству и интригам не знает границ.

Многие творения представляют собой осквернённые Варпом технологии и древние артефакты, которые можно найти в Вопящем вихре. Большая часть оружия и военного снаряжения, приведенные ниже, так или иначе, связаны с Тзинчем, Отцом лжи и обмана, а также с мирами внутри Вихря, где его власть наиболее велика. В умелых руках оружием может стать всё, что угодно, и еретики, которые утверждают, что ходят в переменчивой тени Тзинча, легко могут найти эти творения где угодно.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Последователи Тзинча получают большую часть своей власти благодаря разрушительной колдовской мощи. Оружие редкое и экзотическое, как кристалломёт и духовная пушка, наполняет ужасом тех немногих, кому повезло пережить их ярость.

К'САЛЬСКИЙ КРИСТАЛЛОМЁТ

Q'sal crystal caster

К'сальский кристалломёт – коварное оружие, что представляет из себя примитивную трубку, выплевывающую снаряд под воздействием сжатого воздуха. Грозным оружием кристалломёт делают его боеприпасы. Эти экзотические варп-кристаллы расщепляются внутри плоти, вызывая неконтролируемые волны разрушающей клетки энергии, что причиняет ужасную боль. Кристаллы могут убить, даже не проникая в тело, так как, ломаясь о вражескую броню, они выпускают короткий варп-разряд. Кристалломёт – это бесшумное оружие, часто имеющее вид пистолета или метателя, устанавливаемого на запястье, и очень любимо среди к'сальских убийц.

К'сальский кристалломёт считается обычным стрелковым оружием с глушителем, но его эффект зависит от того, причинил ли выстрел урон. Если цель получает урон от попадания, этот урон получает свойство Калечащее (6). Если цель не пострадала от попадания (из-за брони, бонуса Выносливости или защитного поля), она должна немедленно пройти **тяжёлую (-20) проверку**, как если бы оружие обладало свойством Шоковое. Поскольку кристалломёт невелик его легко спрятать; любой, кто пытается найти скрытый кристалломёт, проходит соответствующую проверку со штрафом -20. Оружие может быть соединено с другим объектом в качестве обычной модификации оружия, что делает проверки обнаружения на две ступени сложнее, чем обычно. Однако установленный таким образом кристалломёт снижает размер магазина до 1.

К'САЛЬСКАЯ ДУХОВНАЯ ПУШКА

Q'sal soul cannon

Грозная на вид и ещё более ужасающая в действии, духовная пушка – это оружие Варпа, что изготавливают на заказ. Большая часть пушки выглядит вполне обычно: широкий ствол, простой спусковой механизм и несколько опор, но остальное — гротескное скопление ремней, со множеством металлических шнуров или щупалец, обернутых вокруг плеч стрелка, и центральной секции, сходящейся у основания позвоночника владельца. Эти кабеля всегда ручной работы и соответствуют форме тела заказчика. Всякий раз, когда он нажимает на спуск, эти кабеля будто оживают, краснеют и светятся болезненно синим внутренним огнём.

Духовная пушка питается от психически защищенного контейнера, в котором находится эссенция предыдущих жертв оружия. Каждый раз, когда пушка стреляет, она испускает мучительный вопль, ибо одна из хранящихся в ней душ гибнет и обращается в варп-молнию. Те, кто не сгорают мгновенно, вспыхивают, а духовная пушка словно питается смертью и разрушениями, которые она вызывает. Чудовищные ремни, оплетающие владельца, способны черпать и из него, хотя это может быть вырвать душу хозяина из его тела.

Духовную пушку не нужно перезаряжать. Вместо этого, за каждые 10 очков урона, которые она наносит (или за каждого убитого врага), она получает возможность сделать ещё один выстрел. При использовании против Орды, пушка получает возможность сделать ещё один выстрел каждый раз, когда уменьшает Численность Орды на 5 или когда Орда уничтожается. У пушки может быть не больше десяти «зарядов». Если у пушки когда-либо закончатся «боеприпасы», владелец может дождаться подзарядки (накопление одного «заряда» требует часа пребывания в области высокой варп-активности – например, глубоко внутри Вихря), либо заправить оружие своей собственной сущностью. Хозяин проходит **сложную (-10) проверку Силы воли** и духовная пушка получает возможность сделать один выстрел. В случае провала владелец получит 1к5 единиц временного урона Силе воли за каждую степень провала. Духовные пушки делаются на заказ, и их изначальный владелец может вести огонь, не устанавливая орудие на опору.

Таблица 2-1: Оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Стрелковое оружие										
К'сальский кристалломёт	Пистолет	15 м	О/-/-	1к10+4 Э	5	-	Полное	Бритвенной остроты, Калечащее (6)†	0,5 кг.	Редкий
К'сальская духовная пушка	Тяжелое	75 м	О/-/-	2к10+10 Э	0	10 ††	-	Огненное, Шоковое, Оружие Варпа	45 кг.	Чрезвычайно редкая
Холодное оружие										
Название	**Класс**		**Урон**		**ББ**	**Свойства**			**Вес**	**Доступность**
Посох ошеломления	Холодное		1к10+4 У		4	Сбалансированное, Оглушающее (2), Зажигательное, Проверенное (3)			4	Почти уникальный
Лёгкий хопеш Кастира	Холодное		1к10+4 Э		4	Сбалансированное, Гибкое, Силовое поле			2	Очень редкий
Тяжёлый хопеш Поликса	Холодное		1к10+8 Э		8	Сбалансированное, Оглушающее †††, Силовое поле			6	Очень редкий
Посох Пандемониума	Холодное		2к10+8 У		8	Сбалансированное, Разящее (4)			6	Почти уникальный
Варп-посох	Холодное		1к10 У		0	Сбалансированное			3	Чрезвычайно редкий

† Урон кристалломёта зависит от качества.
†† Не перезаряжается. Подробные сведения о боеприпасах см. в описании пушки.
††† Необходимо пользоваться двумя руками, чтобы получить эту особенность.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Только последний дурак в Вопящем вихре будет ходить без холодного оружия или иного, менее распространённого способа, защитить себя в рукопашном бою. Среди описанного ниже оружия немало демонического (см. стр. 194 «Основной книги правил»). Всё оружие – одноручное, если не указано обратного.

ПОСОХ ОШЕЛОМЛЕНИЯ

Bedlam staff

Используя хитрость, уловки или обещания могущества, слабые псайкеры захватывают в плен младших демонов Тзинча, которые благоволят иллюзиям и обману, и заключают их в изящные жезлы удивительной конструкции. Пока демон остаётся внутри, такой посох может сеять хаос среди врагов колдуна, ибо каждый удар ошеломляет цель.

Посох ошеломления – это демоническое оружие Тзинча с Силой воли 40 и Силой связывания 2. Оно обладает демоническими атрибутами Иллюзорный и Варп-пламя. Это двуручное оружие. Оно может служить психофокусом. Применять его могут только Преданные Тзинчу.

КЛИНКИ ВЫРАБОТОК

Клинки Выработок – один из самых известных видов оружия в Вихре. Такое общее название дано паре изогнутых мечей, один откован в кузнице Поликс, другой — в кузнице Кастир. Клинки столь хороши, что их ценят даже в легионах-предателях, а воинам Тысячи Сынов изгибы этоих мечей напоминают о потерянной родине.

Тяжёлый хопеш Поликса

Polix heavy khopesh

Клинки кузницы Поликс – отражение тяжёлой промышленности Выработок. Это громоздкие и жестокие мечи, чьи длинные изогнутые лезвия могут пробить самую толстую

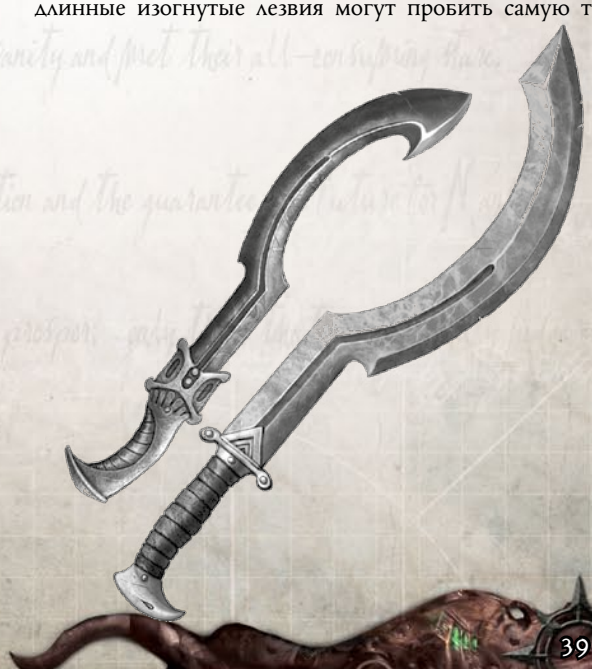


Таблица 2-2: Особые боеприпасы

Название	Подходят для оружия	Доступность
Тзинчитские болты «Инферно»	Легионные болт-пистолет, болтер и комбиболтер	Чрезвычайно редкий
Снаряды к'сальского кристалломёта	К'сальский кристалломёт	Чрезвычайно редкий

броню и разрубить человека пополам одним движением. При парировании ударов, что нанесены лёгким хопешом Кастира, этот клинок не получает штрафов, но и не получает свойства Оглушающее, если использовать его, держа двумя руками.

Лёгкий хопеш Кастира
Castir lightning khopesh

Такие клинки – почти полная противоположность своих родичей из Поликса. Кастирские хопеши – быстрое и гибкое дуэльное оружие. Эти изящные мечи, нередко используемые парами, имеют изогнутую рукоять, которая позволяет легко вращать и поворачивать оружие. Тонкое лезвие делает защиту против них весьма сложной, единственным верным решением в бою против мечника с клинком Кастира остаются хопеши Поликса. Лёгкий хопеш обладает свойством Гибкое, но может использоваться для Парирования.

ПОСОХ ПАНДЕМОНИУМА

Pandemonium stave

Этим демоническим оружием ужасающей силы могут похвалиться лишь величайшие чемпионы Тзинча. Больше человеческого роста в длину, состоящие из единственного стержня грубо высеченного и психосвязанного чёрного гранита, эти посохи отбрасывают неестественные, вытягивающиеся в близком свете тени и мягко сияющие узоры, от одного вида которых становится не по себе. Тусклый свет быстро меняется на ярко-белый, когда владелец пропускает через жезл собственную психическую силу, а демон, закованный внутри, испускает яростный вопль, добавляя свою силу к атаке.

Посох Пандемониума – это демоническое оружие с Силой воли 80 и Силой связывания 4. Оно обладает демоническими атрибутами Проклятое, Воющее, Живая магия и Колдовская сила. Это двуручное оружие. Оно может служить психофокусом. Применять его могут только носители метки Тзинча.

ВАРП-ПОСОХ

Warp staff

Этот жезл из блестящего металла усеян сияющими знаками силы и выгравированными рунами, которые выглядят по-разному для каждого человека, который смотрит на него. Любой псайкер, обладающий посохом, подвергается психическим феноменам, только когда творит психосилы на Усиленном уровне мощи. Если носитель посоха применяет психосилу на Нескованном уровне и ему выпадает психический феномен, вместо этого он добавляет величину своего пси-рейтинга к урону следующей психосилы. Если следующая психосила не наносит урона, этот бонус теряется до тех пор, пока не проявится следующий психический феномен.

ОСОБЫЕ БОЕПРИПАСЫ

Эти боеприпасы приобретаются полным магазином, а не отдельными патронами.

ТЗИНЧИТСКИЕ БОЛТЫ «ИНФЕРНО»

Tzeentchian inferno bolts

Болты «Инферно» – стандартные легионные боеприпасы, покрытые рунами силы и предназначенные для последователей Меняющего пути. Они светятся внутренним светом, а покрывающие их руны дрожат от едва сдерживаемой мощи. При выстреле болты взрываются багряно-синим огнём, разрушая всё вокруг зловещими варп-энергиями.

Оружие, заряженное такими болтами, теряет свойство Разрывное, но приобретает свойства Оружие Варпа и Взрыв (2). Такие болты работают только, если их применяют Преданные Тзинчу. Они слишком нестабильны, чтобы ими можно было вести огонь очередями – стрелок может применять лишь одиночные выстрелы. Болты теряют свойство Оружие Варпа, если применяются против неживых целей.

СНАРЯДЫ К'САЛЬСКОГО КРИСТАЛЛОМЁТА

Q'sal crystal caster shells

Эти маленькие переливающиеся снаряды не способны развивать высокой скорости, но их бритвенно-острые наконечники могут прорезать большинство видов брони, после чего сам кристалл расслаивается внутри плоти жертвы. Оттуда сила Варпа вырывается наружу, проникая через осколки, чтобы уничтожить цель изнутри.

ДОСПЕХИ

Хотя большинство колдунов избегают тяжёлых, громоздких защитных костюмов, некоторые инакомыслящие пережили этих псевдомудрецов на многие годы.

МАГМА-КОСТЮМ

Magma suit

Кузница Поликс гордится своей технологией производства силовой брони – тайной, ревностно охраняемой от соседа-соперника. Магма-костюмы изначально были разработаны для того, чтобы спасать ценных горнодобывающих надзирателей от внезапных всплесков расплавленной породы, но подошли для боевых действий и стали желанными по всему Вихрю.

Магма-костюм – это силовая броня для людей, которая обладает всеми обычными чертами силовой брони, а также осмотической системой жизнеобеспечения, вокс-системой, постоянным источником питания и подавителем отдачи. Кроме того, магма-костюм предоставляет носителю талант Сопротивляемость (Жара).

Таблица 2-3: Средства защиты

Доспехи

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Доступность
Магма-костюм	Все	9	90	Почти уникальный

Защитные поля

Название	Уровень защиты	Вес	Доступность
Призматический амулет	60	3	Почти уникальный
Мерцающая мантия	Пси-рейтинг x 9	1	Чрезвычайно редкий

ЗАЩИТНЫЕ ПОЛЯ

Скрытые, замаскированные или незаметные защитные поля привлекают многих последователей Бога лжи.

ПРИЗМАТИЧЕСКИЙ АМУЛЕТ

Prismatic amulet

Эти таинственные призмы носят вокруг шеи или прикрепляют к груди. Такой амулет разбивает гна части не только свет – он способен расколоть саму реальность. Те, кто нападает на носителя амулета, часто видят, как выпущенные пули дробятся, преломляются и огибают противника и рассеиваются, как будто их никогда не было. Говорят, что обладать призматическим амулетом – значит стяжать благосклонность Тзинча, и что те, кто бросает вызов носителю, часто бывают брошены на милость Владыки магии.

Если призматический амулет перегружается, атакующий, вызвавший эту перегрузку, получает 2к10 единиц энергетического урона (от которого спасает бонус Силы воли, а не бонус Выносливости и не очки Брони) – таково возмездие Тзинча. Амулет могут носить только Преданные Тзинчу.

МЕРЦАЮЩАЯ МАНТИЯ

Shimmering robes

Эти изящные мантии довольно распространены среди колдунов, особенно тех, кто называет Тзинча своим покровителем. Колыхаясь на невидимых ветрах, мантия переливается всеми цветами радуги. Такое одеяние хоть и не выглядит надежнее доспеха, может остановить самый мощный взрыв или отвратить самый могучий удар. Однако, если благосклонность Тзинча повернётся против носителя, ставшего слишком высокомерным в своём могуществе, мантия станет бесполезной тряпкой.

Мерцающая мантия имеет уровень защиты, равный пси-рейтингу носителя, умноженному на 9 (например, пси-рейтинг 5 даёт мерцающей мантии уровень защиты 45). Мантия перегружается, если в броске выпадет число, равное пси-рейтингу носителя или ниже (например, пси-рейтинг 7 будет означать, что перегрузка происходит на 01-07). Если мерцающая мантия перегружается, носитель может вернуть её силу, проведя час в благочестивой медитации. Если этого не сделать в течение дня, мантия потускнеет и рассыплеться прахом. Мерцающие мантии не защищают тех, кто не обладает особенностью Псайкер, хотя очень красивы, а другие еретики могут возжелать получить такую лишь за её внешний вид.

СНАРЯЖЕНИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

Несмотря на то, что последователи Тзинча прежде всего превозносят свой ум и колдовские способности, глупо не пользоваться запретными творениями, способными помочь в поисках.

КАСТИРИЙСКАЯ КЛЕТКА ДУШ

Castirian soulcage

Известные по всему Вопящему вихрю своим искусством создания демонических машин, тёмные магосы Кастира создали поистине удивительное устройство – клетку душ. С её помощью можно ловить и пленять демонические сущности, которые позже будут заключены в машины. Еретик может использовать клетку в ходе ритуала, в котором он намеревается вызвать демона – для заключения в демоническое оружие, машину или иных целей. Клетка упрощает все проверки, предпринятые для вызова демона на две степени. Призванный ритуалом демон окажется в клетке и будет пребывать там до тех пор, пока еретик, который поймал его, сможет удерживать его (каждый час проходя встречные проверки Подчинения демона). Пленника можно освободить намеренно. Также клетку можно использовать, чтобы отправить демона, туда, куда предполагает ритуал (например, в меч при создании демонического оружия). Еретикам следует быть осторожными, так как демоны, как правило, не любят, когда их сажают в тюрьму.

КОРОНА ПРОСПЕРО

Crown of Prospero

Согласно древним мифам, такие короны были созданы во времена Великого крестового похода. Надевший этот венец поймёт, что его способности возросли, и он превратился в настоящий психический вихрь разрушения.

Каждая корона действует как психический капюшон (см. стр. 188 «Основной книги правил»), который также оснащён защитным полем, которое перегружается на 01-05. Его уровень защиты равен 30, но возрастает до 60 против психических атак. Корона предназначена для взаимодействия с силовой бронёй (человеческой и легионной), и не сочетается с каким-либо другим типом брони. Корона усиливает только Преданных Тзинчу.

Таблица 2-4: Снаряжение и оборудование

Название	Вес	Доступность
Кастирийская клетка душ	55 кг	Почти уникальная
Корона Просперо	2 кг	Почти уникальная
Мерцающий камень	-	Редкий†
Золотое око Тзинча	-	Чрезвычайно редкое
К'сальское кристаллическое копьё	18 кг	Очень редкое
Талисман Тзинча	-	Очень редкий
Тарнорская маска-мимик	0,5 кг	Редкая
Подвеска Вихря	-	Чрезвычайно редкая

†Редкий в Вельклире, чрезвычайно редкий в других местах

Мерцающий камень

Glimmerstone

Встречающийся только в Вельклире и, по слухам, добываемый в гнёздах мерцающих ветров глубоко в пределах Изорванной спирали, мерцающий камень – это пористая серая порода, что в руках ремесленников обычно превращается в крошечные сферические камни, что используются как разновидность психических оберегов. При ударе камень взрывается, рассыпаясь облаком пыли, которое меняет цвет по мере рассеивания, нарушая потоки психической энергии.

Мерцающие камни продают по десятку штук. Владелец может бросить один камень прямо себе под ноги, потратив Полудействие. Это создает пылевое облако шириной два метра со свойством Дымовое. Все, кто находится внутри облака, получают +20 к сопротивлению психосилам. Также камень можно бросить в отдалённую цель, хотя для этого потребуется усилие – возможная дальность броскат уменьшается до количеста метров, равного бонусу Силы. Любой персонаж с особенностью Псайкер, который находится в образовавшемся от удара пылевом облаке, получает штраф -20 ко всем проверкам Использования Варпа и Псичувства. Облако рассеивается через 1к5 раундов.

Золотое око Тзинча

Golden eye of Tzeentch

Такие золотые глаза считаются окаменелыми очами могущественного демона Тзинча. Говорят, что они способны смотреть за пределы смертных сфер жизни и смерти. Те, кому повезло обладать подобным артефактом, могут связать с ним собственное предвидение. Использование Золотого ока требует свободной руки, так как персонаж должен крепко удерживать артефакт. В качестве свободного действия, еретик может пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, и до начала своего следующего хода получить +10 к проверкам Избегания атаки или встречным проверкам Скрытности за каждую степень успеха. Золотое око Тзинча действует только в руках преданного Тзинчу.

К'сальское кристаллическое копьё

Q'sal crystal spire

Такое метровой длины копьё увенчано заострённым осколком безупречного голубого кристалла в покрытом рунами креплении. Это оружие позволяет ненадолго ослабить завесу между Имматериумом и материальной вселенной. Для этого требуется потратить Полудействие. При ослаблении завесы все проверки Использования Варпа и все проверки, выполненные в рамках ритуала в пределах двадцати метров от копья, становятся прще на два шага. За каждое дополнительное задействованное копьё в пределах двадцати метров, эти проверки упрощаются ещё на один шаг. Кроме того, все броски по таблице психических феноменов получают бонус +20, а за каждое копьё после первого – ещё +10. Если бросок вызывает прорыв Варпа, ближшейее к вызвавшему этот бросок персонажу копьё взрывается, нанося 1к10+5 единиц энергетического урона с бронебойностью 5 и свойством Взрыв (5). Само копьё при этом уничтожается.

Талисман Тзинча

Talisman of Tzeentch

Эти странные психоустройства позволяют посвящённым Меняющего пути исполнять волю хозяина и побеждать любого, кто осмелится заявить о своем превосходстве. Любой псайкер, друг или враг, пожелавший использовать психосилу, в пределах пятидесяти метров от персонажа, обладающего талисманом Тзинча, должен сначала пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или уменьшить свой пси-рейтинг на 1 за каждую степень провала, на количество ходов равное количеству степеней провала. Эта проверка проводится каждый раз, когда требуется использовать психосилы. Талисман Тзинча не работает на псайкеров, посвящённых Тзинчу, и будет работать только в руках персонажей, посвященных Тзинчу.

Тарнорская маска-мимик

Tarnor mimic-mask

Колдуны Тарнора не осмеливаются говорить и защищают свои лица, эмоции и намерения, множеством масок. Такие маски не просто скрывают – они могут слегка изменяться, чтобы придать больший смысл жестам рук и языку тела. Умелым обращением можно как успокоить людей, так и напугать их. Тарнорская маска должна быть надета непосредственно на лицо, а не на шлем, очки или другие головные уборы. Если носитель обладает особенностью Псайкер, он может использовать маску, чтобы получить +20 на все проверки Обаяния, Обмана и Запугивания. Также он может потратить Полудействие, чтобы пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** и в случае успеха обрести пугающий облик и получить особенность Страх (1) на количество минут, равное бонусу Силы воли, плюс ещё на одну минуту за каждую степень успеха после первой.

ПОДВЕСКА ВИХРЯ

Vortex pendant

Подвески Вихря выглядят по-разному. Это может быть носимая на шее драгоценность, другие – украшенные серебром браслеты, а некоторые могут даже принимать облик золотых корон, покрытых микроскопическими символами Тзинча. Единственным общим элементом подвесок является то, как они бесконечно меняются в размерах, цвете и переходят из одного измерения в другое, постоянно меняя свою форму, иногда незаметно, подобно стрелкам часов. Однако, при использовании против вражеского псайкера, подвеска может ворваться в разум цели, разорвать его и оставить лишь безвольную оболочку.

Чтобы применить этот предмет, псайкер должен видеть своего противника, потратить Полное действие с подтипами Стрельба и Концентрация, и предпринять **встречную тяжёлую (-20) проверку Силы воли**. За каждую степень успеха, цель до конца сцены теряет способность использовать одну из своих психосил. Потерянная психосила определяется случайным образом. Подвеска не оказывает влияния на тех, кто не обладает особенностью Псайкер. Если подвеску применяет персонаж, не посвящённый Тзинчу, сложность встречной проверки Силы воли становится очень тяжёлой (-30).

СЛУГИ ТЗИНЧА

При создании слуги, посвященный Тзинчу еретик может не придумывать слугу сам, а выбрать кого-то из описанных ниже.

ВОЛШЕБНИК-РАБ

Могущественные колдуны Тзинча нередко окружают себя ордами малых психосуществ и поглощают их сущности, если это потребуется для ритуала или защиты от врага. Жизни этих жалких рабов зачастую ничего не стоят, и хозяин расстанется с ними столь же легко, как стряхивает пыль со своей мантии.

Еретик, посвящённый Тзинчу, обладающий особенностью Псайкер, может взять до шести волшебников-рабов, если обладает талантом Могучий слуга, до трёх – если имеет талант Слуга или всего одного, если имеет талант Ничтожный слуга. Общее количество волшебников-рабов не может превышать бонус Общительности еретика.

Волшебник-раб

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
15	10	20	20	20	30	10	25	10	--

Скорость передвижения: X
Количество ран: 3
Броня: нет
Общий БВ: 2
Умения: Запретное знание (Демонология, Ересь, Варп) (Инт), Языкознание (Метки Хаоса, Низкий готический) (Инт).
Таланты: Поглощение души (см. ниже)
Особенности: Псайкер
Оружие: сковывающий жезл (1к5+2 У; ББ 0; Примитивное (6))
Снаряжение: перед проверкой Использования Варпа, хозяин волшебника-раба может в качестве свободного действия поглотить энергию своего слуги, пройдя **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. В случае провала, еретик не получает преимуществ. В случае успеха, еретик полностью истощает психическую сущность раба и может применить свою следующую психосилу на Усиленном уровне мощи, не страдая от обычных эффектов Усиленного уровня мощи, вроде Усталости или психических феноменов. Независимо от итогов проверки, раб должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть; если он погибнет, то с точки зрения игровой механики не будет ничем отличаться от слуги, погибшего любым другим способом.
Сковывающий жезл: всякий раз, когда хозяин волшебника-раба, страдает от результатов психических феноменов или прорыва Варпа, он может перенаправить эту напасть на раба. Раба поражает выпавший результат, а затем тот умирает ужасной смертью. с точки зрения игровой механики не будет ничем отличаться от слуги, погибшего любым другим способом.

Мерцающее крыло

Такие существа служат питомцами некоторым лордам-колдунам Велклира. Какую цель преследуют эти дотошные астрономы – неизвестно, но ярко раскрашенные крылатые фамильяры, неживые, но и не мёртвые, возможно, служат им шпионами или усиливают их психические способности.

Еретик, преданный Тзинчу и обладающий особенностью Псайкер, может взять Мерцающее крыло в качестве Могучего слуги.

Мерцающее крыло

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	10	30	30	8 45	25	8 40	30	05	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48 (Полёт)
Количество ран: 6
Броня: природная броня (Все 4)
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Вос)+20, Уклонение (Лов), Навигация (Планетарная, Звёздная, Варп) (Инт), Скрытность (Лов)+20.
Таланты: Яростный натиск, Плечом к плечу, Бесстрашие, Это просто царапина, Подскок, Психически связанный (см. ниже), Психоусилитель (см. ниже), Мгновенная реакция, Шаг в сторону.
Особенности: Ночное зрение, Потустороннее, Летун (8), Природная броня (4), Природное оружие (Клюв), Размер (3), Сверхъестественная Ловкость (+4), Сверхъестественная Восприятие (+4), Сверхъестественные чувства (100 м.).
Оружие: клюв (1к10+3 Р; ББ 0; Примитивное (7)).
Психически связанный: мерцающее крыло считается уже прошедшим Ритуал единения, поэтому у хозяина нет необходимости его проводить. Подробнее о Ритуале единения см. стр. 72.
Психоусилитель: волшебники Вельклира способны направлять свои силы через мерцающее крыло, расширяя пределы и мощь своих способностей. Творя психосилу, еретик может измерять дальность действия и поле зрения психосилы от себя или от фамильяра, но выбрать нужно до того, как персонаж предпримет проверку Использования Варпа. При этом существо должно находиться в пределах дальности действия применяемой психосилы (то есть фамильяр должен сам пребывать в пределах дальности психосилы, чтобы его можно было использовать для расширения этой дальности). Если использование психосилы, для сотворения которой применяется фамильяр, вызовет бросок по таблице психических феноменов, феномен сработает на крыло, но только если еретик использова его, чтобы расширить своё поле зрения и дальность действия психосилы.

Десантник Рубрики

Колдунов Тысячи Сынов часто сопровождает свита десантников Рубрики – немое напоминание о страшном прошлом легиона, в котором безудержная мутация погубила почти всех воинов. Такого слугу может взять себе колдун Тысячи Сынов, имеющий талант Слуга, или любой другой колдун, имеющий метку Тзинча и талант Могучий слуга.

Десантник Рубрики (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
40	50	10 65	10 55	30	20	42	50	--	--

Скорость передвижения: 4/8/12/-
Количество ран: 30
Броня: легионная силовая броня (всё по 8)
Общий БВ: 10
Умения: Бдительность, Запретное знание (Долгая война), Запугивание (СВ) +10, Языкознание (Низкий готический), Парирование.
Таланты: Амбидекстрия, Болтерный шквал, Бугрящиеся бицепсы, Ледяное сердце, Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Быстрая перезарядка, Кулачный боец.
Особенности: Всё прах… *, Медленный и целеустремленный **, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: легионный болтер (лёгкое; 100 метров; О/3/-; 1к10+9 В; ББ 4; Маг 24; Пер Полное; Надежное, Оружие Варпа, Взрыв (2). ***).
Снаряжение: три магазина болтов и тзинчитских болтов «Инферно».
*** Всё прах…**: Десантники Рубрики – это подвижные доспехи тех, чьи тела и умы, были обращены в пыль заклинанием Аримана. Десантник Рубрики не получает Усталости, не испытывает Страха, его нельзя Подавить огнём, ему не страшны яды, болезни, удушье, большинство природных опасностей, Оглушение и все психические эффекты, влияющие на разум. Тем не менее, когда десантник теряет все раны, он погибает. Верность такого голема равна 40.
**** Медленный и целеустремленный**: Десантники Рубрики непоколебимо и спокойно шагают в гущу боя. Такой слуга может вести Подавляющий огонь, потратив Полудействие, но не может Бегать.
*** Легионный болтер включает в себя эффекты тзинчитских болтов «Инферно»
Заметка для мастера: десантников Рубрики – первоклассные НИП и противники. Их можно добавить во многие приключения, в которых еретики ищут или перевозят таинственные книги, странные устройства или другие предметы, которые Тысяча Сынов очень хотела бы получить.

Психосилы

«Из Варпа к нам нисходят все благословения. Через благословения Варп тетёт в нас.»

– Выдержка из IV книги Побуждения Сибиллина

Из многих ниспосланных благословений, дарованных слугам Губительных сил, ни одно не говорит о силе Хаоса столь явно, как способность менять реальность волей колдуна. Даже лицемерные рабы Бога-трупа используют эту силу, ибо без нее Империум наверняка бы распался и сгинул. Благодаря Хаосу умы могут связываться сквозь всю галактику от Сегментум Темпестус до Вурдальчиьх звёзд и от Вопящего Вихря, до Аномалии Гадекса. Сильные псайкеры истребляют жизнь на целых планетах и подчиняют своей воле народы; таково желание Хаоса.

Могущество союзников Хаоса обладает уникальной особенностью, невозможной в слабом Империуме. Оно получено не только от психической энергии, но и от сильных эмоций и большой мощи Варпа, демонов и Тёмных сил. Имперский санкционированный псайкер может таинственным образом предугадывать события благодаря концентрации и вере в Труп-на-троне, псайкер Хаоса принимает литании падших истин, прошёптанных в его разуме сущностями, слишком ужасными для постижения.

Ниже перечислены новые психосилы, которые предоставляют еретикам дополнительные возможности торить себе путь к величию. К ним относятся силы, как посвящёных Нурглу и Слаанешу, так и слуг Тзинч, ибо Бог перемен есть покровитель всех псайкеров, даже тех, кто ему противостоит. В их число входят защитные психосилы и новые способности, предназначенные исключительно для колдунов Тысячи Сынов. Также в этом разделе представлены психосилы из дисциплины биомантии и пиромантии, доступные как еретикам, так и НИП, даже не посвященныъх Хаосу.

Хаос Неделимый

Следующие психосилы доступны тем, кто еще не нашел себе хозяина из числа Тёмных богов или тех, кто вознамерился принять Хаос во всей его полноте. Точно так же те, кто уже избрал Бога Хаоса, могут выбирать из этих сил и пополнить свой репертуар. Обратите внимание, что две из следующих психосил – Чары ветхости и Призрачное парирование – указаны как необходимые для освоения более мощный великих психосил. Даже служители Хаоса не должны пренебрегать планированием.

Путь к могуществу

Некоторые из новых психосил, представленных в этой книге, получают дополнительные преимущества, когда их творят в сочетании с одним из «путей к могуществу», описанных в «Основной книге правил». Используйте эти варианты, чтобы ваши персонажи стали разнообразнее.

Клинок губительного могущества

Blade of baleful might

Альтернативные названия: Клинок Эмпиреев, Коса жнеца, Посох душ

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, Тёмная слава 30

Действие: Полное

Использование Варпа: Сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: психосиловое оружие колдуна обретает ужасающую мощь. Ритуал, необходимый для использования этой психосилы, позволяет колдуну вложить свою душу в оружие, которое в разражается звуками хаотической гармонии и превращается в машину резни. Наложив чары, колдун может броситься в бой и яростью сравниться с лучшими из чемпионов и избранных Хаоса.

Пройдя проверку Использования Варпа, колдун придаёт своему психосиловому оружию новые свойства, вид которых зависит от количества степеней успеха в проверке. Одна степень: Огненное, Силовое поле, Бритвенной остроты, Осквернённое и Разрывающее. Две степени успеха: Калечащее (2), Разящее (2), Проверенное (3), Шоковое и Отравленное (1). За три степени успеха колдун может добавить свойство Оружие Варпа. Показатель в скобках может вырасти на единицу за счёт дополнительной степени успеха. Наконец, колдун за один ход может высвободить поток энергии на своих врагов, жертвуя приобретёнными за счёт заклинания свойствами, чтобы совершить своим психосиловым оружием стрелковую атаку (помните, что оружие сохраняет все свои обычные свойства, такие как Психосиловое, Сбалансированное, Несбалансированное и т.д.). Эта стрелковая атаки считается обычной атакой психосилового оружия, но имеет дальнось поражения, равную пятикратному пси-рейтингу псайкера.

Осквернение плоти: При использовании Клинка губительного могущества с Осквернением плоти, оружие и душа псайкера сливаются воедино. Колдун может отложить получение урона Выносливости от осквернения плоти, пока не прекратит поддерживать эту психосилу. Тем не менее, каждый раунд, в течение которого он поддерживает силу, он должен либо совершать атаку оружием, либо прилагать усилия, чтобы нанести удар противнику, если атака невозможна Если владелец этого не сделает, психосила прекратит своё действие, а колдун получит положенный урон Выносливости.

ПОДНОШЕНИЕ МЯСНИКА

Butcher's offering

Альтернативные названия: Тёмная жертва

Стоимость: 100 ОО

Требования: нет

Действие: Свободное (особое)

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Подержанние: нет

Подтип: Концентрация

Описание: убивая врагов с неестественым воодушевлением, колдун выбирает миг, чтобы сделать подношение Тёмным богам. Воздев оружие над мертвецами, он возносит молитву, отправляя душу навстречу проклятию. Если боги заметят эту жалкую жертву, они могут наградить слугу за его нечестивые труды. Однако Тёмные боги переменчивы и порой отвечают на деяния своих почитателей причудливым образом.

Проверка Использования Варпа для этой психосилы требует Свободного действия и проводится сразу после убийства. В случае успеха колдун может выбрать одно из следующих преимуществ:

- Колдун получает +10 к следующей проверке.
- Колдун приобретает особенность Сверхъестественная характеристика (+2) для любой характеристики.
- Колдун получает преимущества талантов Все видавший, Стальные нервы и Сопротивляемость (Страх).

Независимо от того, что выберет колдун, преимущества сохраняются лишь до конца его следующего хода. Несмотря на то, что проверка Использования Варпа является Свободным действием, персонаж также должен пожертвовать своей Реакцией на этот ход.

Психические феномены: если колдун провалит проверку Использования Варпа, он обратит на себя внимание совсем другой варп-сущности, которая совершенно не собирается предоставлять какие-либо блага. Колдун делает бросок по таблице психических феноменов и добавляет +5 к броску за каждую степень провала.

Жертвоприношение: если Подношение мясника совершается с Жертвоприношением вместо перечисленных выше преимуществ, колдун может добавить ко всем броскам, предприятым в ходе Длительной проверки, бонус равный своему пятикратному пси-рейтингу. Это преимущество влияет только на броски для следующего длительного действия и действует 24 часа.

ОТРАЖЕНИЕ ЗЛОБЫ

Echoes of malice

Альтернативные названия: Рой гнева

Стоимость: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли

Дальность: радиус 5м х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: Варп хранит свободные эмоции и плотные энергии, кружащие в бурном танце. Среди этих чувств наиболее сильны те, каких больше всего боится человечество: гнев, ненависть, ярость, безнадежность. Слуги Хаоса должны принять это, прежде чем двигаться дальше на пути к величию. Псайкер может использовать резонанс этих эмоций, заставляя их кровоточить из Варпа в разум окружающих. Таким образом, его союзники будут рваться в бой, а враги – сражаться с собственным отчаянием.

Задействуя эту психосилу, псайкер обозначает каждое существо в пределах её радиуса действия как союзника или врага (себя он может обозначить как союзника или вовсе отказаться от применения этой психосилы на себя). Союзников переполняет ярость – они должны пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** или на один ход потерять Реакцию (если она ещё не потрачена) и немедленно совершить Стандартную атаку против выбранной ими цели. Враги должны пройти такую же проверку, иначе их переполнит предчувствие сокрушительного поражения. Они также теряют свою Реакцию на этот ход (если она ещё не потрачена) и до начала следующего хода псайкера получают штраф на все проверки умений и характеристик, равный его пятикратному пси-рейтингу.

БЕСЫ-МУЧИТЕЛИ

Harrier imps

Альтернативные названия: Варп-мошкара

Стоимость: 100 ОО

Требования: нет

Действие: Полудействие

Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли

Дальность: 25 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: бесы-мучители– это рой мелких демонов, которые продавливают барьер между реальностью и Варпом, смеются и мучают бедную душу, раздражённую их присутствием. Хотя эти твари почти безобидны, они могут причинить немало беспокойства, радуясь тому беспорядку, который вызывают.

Мелкие демоны вредят цели, не позволяя ей беспрепятственно выполнять даже самые основные задачи. Цель получает -10 ко всем проверкам, пока действует эта психосила. Сами бесята страдают от двух фатальных недостатков – глупости и трусости. Цель может за полудействие пройти **ординарную (+10) проверку Запугивания**, чтобы бесы, не знающие о защитных свойствах барьера между Варпом и реальностью, сбежали – тогда психосилы прекратить работать.

ЧАРЫ НЕМОЩИ

Hex of decrepitude

Альтернативные названия: Хрупкие кости

Стоимость: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, талант Ледяное сердце

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: в Варпе время движется сообразно своей непонятной природе. Космические суда путешествуют по галактике именно благодаря этому свойству, прибывая к месту назначения в считанные недели, а спустя несколько поколений. Могучий псайкер может вызвать такие искажения времени, управляя вихрями Варпа и преждевременно состаривая своих врагов.

Цель этой психосилы заметно стареет, ибо тянущиеся к ней ленты света неумолимо лишают нё молодости. Это причиняет 1к10 единиц временного урона Силе, Выносливости и Ловкости за каждую степень успеха в проверке Использования Варпа (например, три степени успеха заставят цель потерять 3к10 единиц из каждой характеристики). Цель может пройти сложную (-10) проверку Выносливости, чтобы противостоять этому урону, избавляясь от одного 1к10 за каждую степень успеха (вплоть до нуля). При этом, под давлением этих фантомных прожитых лет, жизненный опыт будто бы цели увеличивается – она получает +10 на все проверки Силы воли и Интеллекта на следующие 1к5 ходов. Никто не может быть целью Чар ветхости более одного раза за бой, а существа, которые не стареют естественным образом (например, варп-сущности), невосприимчивы к воздействию этой психосилы.

ПРИЗРАЧНОЕ ПАРИРОВАНИЕ

Phantom parry

Альтернативные названия: Финт Келхеда, ловушка Эмпиреев

Стоимость: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, талант Варп-чутьё

Действие: Реакция

Использование Варпа: Встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: когда вражеский колдун открывается Варпу, псайкер может вмешаться и нарушить завесу с помощью этой психосилы, отчего, контроль врага ослабнет, а Варп сможет извратить материальный мир. Психические феномены, последующие после такого чародейского «парирования», отвлекут цель и не позволят ей сконцентрироваться.

Когда враг творит колдовство, псайкер и враг проходят Встречную **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. Если псайкер добивается успеха, его враг всё так же может применить свою психосилу, но должен сделать бросок по таблице психических феноменов (в дополнение к любым другим броскам, которые необходимо предпринять в случае выпадения дубля, Усиленного уровня мощи и т.д.). За каждую степень успеха псайкера в проверке Использования Варпа, цель добавляет +5 ко всем броскам по таблице психических феноменов. В течение следующих 1к5 ходов, цель получает штраф -5 ко всем проверкам Использования Варпа. Цель может избавиться от штрафа, потратив Полудействие и сконцентрировавшись. Если цель успешно прошла Встречную проверку Силы воли, то Призрачное парирование не срабатывает и не мешает ей творить психосилы.

Психические феномены: помимо любых других бросков которые цель может сделать по таблице психических феноменов в свой ход, если на костях выпал дубль, она также запускает эффект «Призраки Варпа». Например, результат 22 вызове,т как Порчу еды, так и Призраков Варпа. Если цель получает Призраков Варпа несколько раз, их воздействие не складывается.

НИМБ ТЕНЕЙ [ПОРЧА]

Umbral halo

Альтернативные названия: Тёмная звезда

Стоимость: 200 ОО

Требования: Очки Порчи 30+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Порчи

Дальность: радиус 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: псайкер творит вокруг своей головы чёрный нимб, сотканный из его собственной искажённой души. Свет потечёт в этот колодец в призрачном шествии и будет поглощён нимбом. Угасая, свет оставляет призрачный след в виде преследующих шёпотов, слабых видений и неестественного холода, который затягивает присутствующих в пучину страха.

В радиусе действия этой психосилы, если область еще не находится в темноте, уменьшите освещение на один шаг (Свет превращается в Сумерки, а Сумерки – в Темноту). Колдун не страдает от темноты. Радиус, на который распространяется темнота, отсчитывается от колдуна. Все существа, кроме псайкера, должны пройти проверку Страха (2), когда попадают в область действия психосилы.

ВАРП-ВИХРЬ

Warp Vortex

Альтернативные названия: Гравитационный колодец

Стоимость: 200 ОО

Требования: пси-рейтинг 2

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 25 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Описание: это вихрь энергии, стягивает всю материю в центр; людей затягивает внутрь потока, в чьем разрушительном центре образуется небольшая сфера обломков.

Псайкер указывает точку на земле в пределах действия этой психосилы – это будет центр Варп-вихря. Если псайкер пройдёт проверку Использования Варпа, все существа в пределах количества метров, равного пси-рейтингу псайкера, должны пройти с**ерьёзную (+0) проверку Выносливости** или упасть и проскользить два метра в направлении центра вихря. Любой достигший центра получает 2к10 единиц ударного урона (броня и Выносливость спасают от него по общим правилам). Вихрь втягивает людей каждый ход до тех пор, пока психосила поддерживается. Существо, пытающееся двигаться от вихря, должно пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости**. Если проверка будет провалена, цель всё равно сможет двигаться, но должна остаться на том же расстоянии от центра вихря (или меньше). Существа, совершающие стрелковые атаки через область действия психосилы, получают штраф -20 на все проверки Дальнего боя.

ПСИХОСИЛЫ НУРГЛА

Болезни и мор – сфера Владыки распада. Перечисленные ниже новые психосилы извращают плоть живых, мёртвых и даже неорганическую материю, и тот, кто желает следовать тропою Нургла, должен считать их в качестве своего арсенала. Помните, что проверки Выносливости, предпринятые для сопротивления Встречным проверкам Использования Варпа психосил Нургла, считаются проверками на сопротивление ядам или болезням, и потому любые таланты, особенности или специальные способности, которые предоставляют бонусы для сопротивления яду или болезни, работают в полной мере.

ЖИВАЯ КИСЛОТА

Acidium vitae

Альтернативные названия: Токсичная кровь

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, принадлежность Нургле

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: сама кровь и дыхание псайкера наполняются ядом и болезнями, наказывая врагов, осмелившихся напасть на него. Кожа приобретает болезненный цвет, вены становятся зелеными, а дыхание – гнилостным. Но эти внешние проявления не идут ни в какое сравнение со страданиями,

которые причиняет выплескивающаяся из ран кровь.

Пока эта психосила действует, любой урон полученный псайкером из-за Кровотечения или ударной, резаной или взрывной атаки покрывает врагов брызгами крови, разъедающими плоть. Нанеся псайкеру такой урон, все существа в пределах трёх метров от него должны пройти **сложную (-10) проверку Ловкости** или получить 1к10 единиц энергетического урона с бронебойностью 5 и свойством Отравленное (1). Существа, которые атакуют псайкера природным холодным оружием (зубы, когти и т.п.), получают повреждения таким же образом. От этого урона не спасает броня, но спасает бонус Выносливости. Психосила действует в течение количества ходов, равного пси-рейтингу псайкера. Сам колдун не получает урона от этой психосилы.

ВОСПАЛЕНИЕ МОЗГА

Brain fever

Альтернативные названия: Бремя мыслей

Стоимость: 100 ОО

Требования: принадлежность Нурглу

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: у цели этой психосилы начинается быстро прогрессирующая лихорадка, отнимающая способность думать и быстро реагировать. Поражённым ею воинам становится сложно уверенно смотреть в лицо врагу и приходится прикладывать усилия, чтобы действовать в хаосе сражения. Псайкерам, попавшим под действие психосилы, придется постараться, чтобы использовать даже самые простые чары Тёмных богов. Этот инструмент, ловко примененный на ключевых врагов, может, пусть и косвенно, перевернуть ход битвы.

При попытке выполнить Реакцию или действие с подтипом «Концентрация» жертва этой психосилы получает уровень Усталости и должна пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, которая занимает Свободное действие. В случае успеха, цель может действовать как обычно. В случае провала цель полностью теряет действие, но может потратить любые другие оставшиеся у неё действия (например, реакции). Кроме того, всякий раз, когда цель проваливает проверку Силы воли, она получает уровень Усталости. Воспаление мозга длится в течение количества ходов, равных пси-рейтингу еретика.

ВЗРЫВ ТРУПА

Corpse burst

Альтернативные названия: Осколки костей

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Нурглу, пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 30 метров

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: наиболее находчивыми последователями Нургла являются те колдуны, которые освоили искусство взрывать трупы. Уничтожая своих врагов, полчища Хаоса оставляют за собой поля сражений, покрытые мёртвой, отвратительной мешаниной крови и костей, через которые пробиваются гниль и болезни.

Эта психосила считается психическим взрывом, центр которого приходится на тело мёртвого существа размером со взрослого человека или больше. Он наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц резаного урона со свойствами Отравленное (2), Разрывающее и Подавление. Радиус взрыва равен пси-рейтингу псайкера в метрах. Все, кроме колдуна, находящиеся в пределах видимости, взрыва должны пройти проверку Страха (2).

ПАНИХИДА РАЗЛОЖЕНИЯ

Dirge of decay

Альтернативные названия: Губительная песнь

Стоимость: 400 ОО

Требования: принадлежность Нурглу, пси-рейтинг 4, талант Пугающий голос

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: когда приверженцы Нургла распевают Панихиду разложения, раненые бойцы завывают в едином хоре, ибо их пожирают гниль и болезни. По мере того, как псайкер произносит первые стихи, свежие раны начинают гноиться, а с восходящим крещендо, они бледнеют и заполняют зловонием все вокруг.Когда песнопение достигает апогея, инфекция быстро пожирает мышцы, кости и органы, пока не останется ничего, кроме высушенной шелухи.

Когда псайкер читает Панихиду разложения, все существа, которые получили урон в пределах действия психосилы, должны пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или немедленно получить количество резаного урона, равное пси-рейтингу псайкера. За каждый ход, в течение которого колдун поддерживает психосилу, все существа, получившие урон в пределах дальности, должны пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить одно дополнительное очко резаного урона. Броня и Выносливость не уменьшают урона от этой психосилы. Существа, которые не понесли никакого урона, не подвергаются воздействию этой психосилы (пока или если они не получат повреждения иным образом). На Преданных Нурглу эта психосила не действует.

Богохульные заклинания: если Панихида разложения

используется в сочетании с Богохульными заклинаниями, колдун может усилить её действие, но поддерживать силу придётся за Полное действие (начав поддерживать Панихиду с помощью заклинаний, колдун не может «переключиться» на обычную – для этого он должен прервать психосилу и сотворить заново). Поддерживая психосилу, он может атаковать любое существо, страдающее от последствий заклинания. Эта атака требует **серьёзной (+0) проверки Силы воли**, наносит 1к10+6 единиц резаного урона со свойством Отравляющее (2).

ЩУПАЛЬЦА КОРРОЗИИ

Tendrils of Corrosion

Альтернативные названия: Проклятье коррозии, Красная язва

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Нурглу, умение Техпользование

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 20 метров

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: хотя труды Владыки разрушения чаще проявляется в разложении плоти и болезнях, не меньше ему подвластны коррозия и энтропия. Щупальца коррозии покрывают ржавчиной материалы более вечные, чем плоть – пласталь, адамантий и керамит. Предметы, ставшие целью заклинания, проржавевшие, но не бесполезные, начинают сбоить: экран инфопланшета покрывается помехами, силовое оружие становится не лучше обычного куска металла, а лазганы стреляют через раз.

Колдун выбирает оружие, часть брони или предмет снаряжения в пределах дальности дейсвтия психосилы и проходит проверку Использования Варпа. В случае успеха, щупальца коррозии повреждают предмет. Холодное оружие теряет свойства Сбалансированное, Психосиловое, Силовое поле (если таковые есть) и приобретает свойства Примитивное (6) и Несбалансированное, а его качество падает до Низкого. Стрелковое оружие теряет свойства Точное, Максимальное, Надёжное (если таковые есть) и приобретает свойства Неточное и Ненадёжное, а его качество падает до Низкого. Вся броня теряет два очка Брони (вплоть до 0). Все проверки использования любого снаряжения, попавшего под воздействие этой психосилы, проводятся со штрафом -10 (например, проверка уровня защиты у защитного поля или проверка Бдительности, предпринятая с помощью ауспика).

Последствия этого заклинания может исправить человек, умеющий чинить и обслуживать технику – например, еретех. Это требует нескольких минут времени и внимания и не требует проверок, но заниматься этим можно только вне боя.

МЕРЗКОЕ ЗАРАЖЕНИЕ [ПОРЧА]

Vile Contagion

Альтернативные названия: Проклятье Велай

Стоимость: 400 ОО

Требования: метка Нургла, психосила Гниль Нургла

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Порчи

Дальность: особая

Поддержание: Свободное действие (особое)

Подтип: Концентрация

Описание: Гниль Нургла расползается по полю боя, распространяя не только кровопролитие, но и болезни так далеко, насколько хватает взгляда. Однако любому заболеванию нужны новые вместилища – для инкубации и для передачи. К счастью для Повелителя эпидемий, гниль Нургла распространяется очень быстро – была бы свежая плоть, восприимчивая к её разрушительному воздействию. Преданный слуга Нургла, заманивающий криками боли, причиняемой гниением, распространяет своё сознание через миазмы, а вместе с ним и болезнь. Легенды рассказывают о колдуне, использовавшем это заклинание для истребления всех сражающихся, когда поражение казалось неизбежным. Даже пиррова победа лучше поражения.

Поддерживая психосилу «Гниль Нургла», псайкер может задействовать и Мерзкое заражение. Он выбирает одну цель, которая получила урон от Гнили (за каждые две степени успеха после первой в проверке Использования Варпа он может указать ещё одну цель). Выбранная цели или цели становятся очагом нового распространения Гнили – радус равен 5 метров х пси-рейтинг. Эффекты Гнили применяются к каждой жертве, которая попадает в область воздействия, только один раз (независимо от того, находится ли жертва в обоих радиусах или только в радиусе Мерзкого заражения). Эта психосила сохраняется до тех пор, пока поддерживается Гниль Нургла. Помните, что псайкер, поддерживающий Мерзкое заражение одновременно с Гнилью Нургла считается поддерживающим две психосилы.

Рой червей

Ward of Worms

Альтернативные названия: Проклятье Корчащегося мира

Стоимость: 500 ОО

Требования: принадлежность Нурглу, пси-рейтинг 5, Тёмная слава 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы Воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: гнилостые, оливково-зелёные черви выползают изо рта, носа и ушей колдуна корчась на его теле и покрывая броню некротической слизью. Эти твари бросаются на любого противника, жадно пожирая обнажённую плоть несчастного идиота. Особенно одухотворенный собственной мерзостью колдун, может переносить червей в себе, чтобы те нападали на врагов. Если тварям удастся уничтожить несчастную душу, они могут оживить труп по приказу своего господина.

Рой червей существует количество раундов, равное пси-рейтингу псайкера. На время действия психосилы, колдун получает описанный ниже дополнительный вариант Реакции, а потратив Полудействие, может прекратить действие психосилы раньше срока, чтобы совершить особую атаку, выпустив поток червей, которые могут убить врага и превратить его труп в ходячую марионетку. Чтобы совершить такую атаку, необходимо пройти **сложную (-10) проверку Силы воли**. Эта атака считается психической бурей, имеет дальность поражения, равную пятикратному пси-рейтингу и наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц резаного урона с бронебойностью 5 и свойствами Отравленное (2) и Разрывающее. Если все попадания этой атаки сосредоточены на одной цели, и эта цель погибает из-за этой атаки, труп заражается червями. Черви заменяют трупу мышцы и превращают его в послушную марионетку колдуна. Каждый ход псайкер за Свободное действие может приказать марионетке совершить Стандартную атаку или Полудвижение. Марионетка мертва, не имеет пси-рейтинга и не может делать ничего, на что способно живое существо – например, говорить или концентрироваться; ей под силу только выполнять простые приказы и ждать. Характеристики трупа составляют половину от характеристик жертвы (округлять вверх) и не получают преимуществ от умений или талантов. Зараженный червями труп имеет пять ран, не может быть излечен и обращается в кровавую, бесформенную кучу после 1к5 + пси-рейтинг ходов ложной жизни.

Заметки для мастера о психосилах и повествовании

Большинство опытных мастеров знают, что иногда игрок с помощью своих психосил, способностей или ресурсов может с легкостью обойти все ловушки или расправиться с врагом. К примеру, «Воспалённые чувства» могут дать игроку преимущество, о котором ведущий не подумал и которое может изменить всю историю и погубить удовольствие от игры. Например, если мастер упоминает еретикам о двух шепчущихся о чём-то НИП, намереваясь указать на факт их встречи, но не раскрыть содеражение беседы, игрок может попытаться подслушить разговор с помощью психосил. В таком случае стоит положится на переменчивую природу Хаоса и раскрыть любопытному не всю беседу, а подкинуть лишь часть важных сведений или рассказать о кусочек более грандиозного плана. Возможно, еретик услышит всю беседу, но она будет зашифрована силой Хаоса, которому угодно, чтобы замысленное НИП удалось. Одновременнно еретик может заметить брешь в броне НИП, что можно будет использовать в бою. Таким образом, еретик будет вознаграждён за использование своих способнотей, сюжет продвинется вперёд, а игровой баланс остаётся нетронутым.

Заражение червями

Тип: Реакция

Подтип: Атака, Рукопашная

Всякий раз, когда враг совершает атаку холодным оружием против существа, защищённого Роем червей, существо может ответить этой Реакцией. Для этого персонаж проходит **серьёзную (+0) проверку Силы воли**. В случае успеха, орда червей выскакивает с вытянутой руки к цели, чтобы пожрать плоть. Эта атака наносит 1к10 единиц резаного урона с бронебойностью 5 и свойствами Отравленное (0) и Калечащее (2). Черви всеми силами пытаются впиться в живую плоть, так что от этого урона спасает только герметичная броня. Цель может потратить Полное действие, чтобы избавиться от последствий свойства Калечащее.

ПСИХОСИЛЫ СЛААНЕШ

Желание, похоть, удовольствия и обострение всякого рода ощущений воплощаются распущенном князе Хаоса. Эти новые психосилы отражают эти ценности и продвижение в служении Слаанешу.

ДВОЙНИК ЦЕДРОНА

Cedron's Twin

Альтернативные названия: Удвоенное проклятие

Стоимость: 250 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, Общительность 40+

Действие: Полное

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: Свободное

Подтип: Концентрация

Описание: нет пределов тому, что психически одарённый способен создать из Варпа. Тщеславие и желание подчинять реальность своим идеалу уже существует в виде Двойника Цедрона. Эта психосила позволяет псайкеру создать свой дубль, дабы дурачить своих врагов и бывших союзников. Однако двойник непременно предаст, ибо он отражает идеальное Я колдуна, а не его истинную форму.

Эта психосила позволяет псайкеру создать иллюзорную копию себя, воспринимаемую любыми чувствами. Чтобы дурачить окружающих, колдун должен контролировать собственное эго и пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**. За каждую степень успеха он получает бонус +10 к проверкам Обмана, а каждая степень провала накладывает штраф -10 на те же проверки, потому что двойник является идеальной версией псайкера, затмевающей оригинал. Колдун полностью контролирует двойника и может выполнять его руками любые обычные действия, если только это не требует проверки и не касается общения. Двойник не может нападать, творить психосилы или оказывать первую помощь, но он может обманывать, приказывать или управлять. Все проверки от имени двойника предпринимает псайкер. Он может поддерживать эту психосилу до тех пор, пока концентрируется и пока дубликат находится в поле его зрения. Копия немедленно исчезает, если получает урон или подвергается успешной атаке любого рода.

Психические феномены: желание достичь идеала означает непомерный риск в этой погоне, который вполне возможно избежать. Если вам необходимо сделать бросок по таблице психических феноменов, модифицируйте выпавший результат в зависимости от количества степеней успеха или провала в проверках Обмана. Например, если колдун получил три степени провала при **тяжёлой (-20) проверке Силы Воли**, то он добавляет 30 к своему броску на психический феномен, а в случае получения одной степени успеха, отнимите 10 от броска психических феноменов.

СОСРЕДОТОЧЕННЫЕ ЧУВСТВА

Celeritous Sense

Альтернативные названия: Окуланское благословение

Стоимость: 400 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, пси-рейтинг 4, Восприятие 40+, талант Молниеносные рефлексы

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное

Подтип: Концентрация

Описание: колдун обостряет свои чувства, направляя потоки света и звука так, чтобы уловить любые детали. Он может слышать сразу несколько разговоров, определить неуловимого противника в толпе или предугадать движения врагов, чтобы нанести идеальный контрудар. Его чувства столь совершенны, что ни один проблеск или шёпот не ускользнут от него. Для врагов это ангел смерти, способный двигаться с немыслимой скоростью.

Пока эта психосила действует, колдун приобретает следующие бонусы и способности: бонус к проверкам Восприятия и Избегания атаки (Уклонению и Парированию), равный своему пятикратному пси-рейтингу; срабатывание Фанатичной ненависти при выпадении 9 или 10; способность подмечать даже незначительные детали (например, возможность услышать шёпот на расстоянии в сотни метров или различить отдельные лезвия быстро вращающегося винта) или мелочи в условиях полного хаоса (например,

мгновенно выбрать конкретное место на сложной карте, обнаружить конкретного человека среди тысяч людей или чётко вести разговор в разгар великой битвы). Пределы этой психосилы зависят от мастера и способности игроков творчески её применять.

МУКИ СТРАДАНИЙ

Pangs of misery

Альтернативные названия: Повиновение Саладуна

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, пси-рейтинг 4, Выносливость 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: Сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: еретик глубоко проникает в разум цели и погружается в её болевые центры. Там он закладывает зерно энергии, которое будет подпитываться, пока не созреет и не превратиться изощрённое орудие пыток. Жертва страдает от, казалось бы, случайных и внезапных, но мучительных волн боли, что ужасных, что могут лишить сознания.

Применение этой психосилы требует простой проверки Использования Варпа, что отправит в разум цели невидимый осколок энергии. Один раз в раунд, после того как цель завершила любое действие (включая Реакцию) псайкер может воспользоваться осколком, чтобы послать врагу мучительные страдания. Колдун должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли против серьёзной (+0) проверки Выносливости** цели. Если псайкер побеждает, цель получает 2к10 единиц временного урона Силе воли, получает уровень Усталости, и страдает от последствий, как будто получила урон от оружия со свойством Шоковое. После количества ходов, равного пси-рейтингу, энергетический осколок рассеется, и действие психосилы заканчивается.

ЗМЕИНЫЙ ОБРАЗ

Serpent's ward

Альтернативные названия: Чешуя Скелтикса

Стоимость: 500 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, пси-рейтинг 5, Тёмная слава 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: этот фальшивый образ дарует псайкеру гипнотический взгляд, заставляющий врагов забыть о колдуне и окружающих опасностях. Не только глаза, но и кожа претерпевает изменения, обретая эластичность, покрываясь чешуей и получая способность спадать по велению хозяина.

Змеиный образ длится количество раундов, равное пси-рейтингу колдуна. Пока он действует, колдун получает дополнительную Реакцию, которую можно потратить на действие "Чарующий взгляд". Кроме того, еретик может потратить Полудействие, чтобы досрочно прервать эту психосилу и сбросить свою кожу – кажется, что при этом даже его броня и оружие, сбрасывают свою собственную шкуру. Сброшенная шкура уносит с собой осколки, зазубрины или пламя, которые, возможно, терзают псайкера – на него перестают действовать уже действовавшие эффекты Захвата, урона Калечащим оружием или горения. Кроме того, колдун может сделать Полудвижение в качестве свободного действия. Это движение не провоцирует атак со стороны противников, даже если он вовлечён в ближний бой с ними.

Чарующий взгляд

Тип: Реакция

Подтип: Атака

Когда существо, защищённое психосилой Змеиный образ, становится целью дальнобойной или рукопашной атаки, оно может воспользоваться этой Реакцией. После расчета попадания, защищенное существо может напасть на врага, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли**. В случае успеха, существо Оглушает цель до конца следующей хода цели. Цель этой психосилы должна быть в прямой видимости и должна видеть защищенное существо (например, слепые существа неуязвимы для Чарующего взгляда).

Шесть лезвий Просферона

Sixblades of Prosepheron

Альтернативные названия: Тысяча и один кинжал

Стоимость: 400 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, Ловкость 50+, талант Молниеносная атака, талант Парное оружие

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: принять поражение от Шести лезвий Просферона означает быструю, хотя и болезненную смерть. Клинки псайкера рассекают тела с такой скоростью, что наполняет серебристо-красный туман. Только те, кто благословлён боевыми навыками и дарами Варпа, могут достичь столь поразительного мастерства.

Колдун тратит мгновение, чтобы сфокусировать свое мастерство на избранном оружии, и обрушивает на врага град ударов. Пока эта психосила активна, псайкер должен совершать две Молниеносные атаки каждый ход (таким образом, затратив оба Полудействия), однако вместо штрафа -10 за каждую атаку, он получает бонус, равный пятикратному количеству успехов в проверке Использования Варпа. Творя эту психосилу, еретик должен держать хотя бы две единицы оружияи, продолжать использовать только Реакции и тратить Полудействия на Молниеносные атаки. Действие этой психосилы длится в течение количества ходов, равного пси-рейтингу псайкера или пока он откажется совершать Молниеносную атаку (что раньше). Как только действие заклинания заканчивается, псайкер получает 1к5 уровней Усталости. Примечание: обычно сделать две Молниеносные атаки невозможно, но в данном случае допустимо.

Психические феномены: когда псайкер, использующий Шесть лезвий Просферона, вызывает психический феномен, ему являются появляются крошечные духи боли, варп-сущности, питающиеся страданиями раненых. Все Тяжело раненные существа в пределах 30 метров от псайкера получают один уровень Усталости, из-за внезапных приступов боли.

Сверхъестественная одержимость [Порча]

Unnatural Obsession

Альтернативные названия: Непоколебимый взгляд Слаанеш

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Слаанеш, пси-рейтинг 3, Общительность 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Порчи

Дальность: 5м х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Концентрация

Описание: цель этой психосилы теряет связь с реальностью и становится одержимо и иррационально преданной псайкеру. Любого, кто поднял руку на колдуна, ожидает возмездие одержимого, даже если раньше он были союзниками. Если псайкеру ничего не угрожает, жертва психосилы будет, не в силах вымолвить слово, почтительно склонять голову с благоговейным страхом

Целевое существо совершает Встречную серьёзную (+0) проверку Силы воли против проверки Использования Варпа псайкера. В случае провала, цель не может напасть на колдуна и получает штраф -10 на все проверки отвлечь себя от кажущегося величия еретика. Цель психосилы атакует любого, кто явно пытается навредить псайкеру, при этом игнорируя штраф -10 полученный ранее. В случае успеха цель может действовать свободно.

ПСИХОСИЛЫ ТЗИНЧА

Меняющий пути дарует просителям силу обмана, судьбы, запретного знания и, не в последнюю очередь, трансмутации. Желающим укрепить свою преданность Тзинчу, стоит изучить новые психосилы, перечисленные ниже.

ЭФИРНЫЙ ЧЕРВЬ

Æther worm

Альтернативные названия: Церебральный паразит

Стоимость: 400 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 5, Плеть разума

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 20 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: совершенный заговорщик воплощает цепочку подозрений и ошибок веры, порожденную тайными замыслами и интригами по всей галактике. В таком окружении никогда нельзя быть уверенным, кто или что сражается на вашей стороне и кто или что обманывает. Эфирный червь, созданный много веков назад на планете К'сал, хотя и не может быть идеальной защитой не раз играл свою роль в махинациях магистров Иммaтериума. Как и многие идеи, возникшие в этом мире, магистры из трёх городов претендуют на лавры первоизобретателя.

Этот психически вживляемый паразит зарывается вглубь разума хозяина и заражает его самым своеобразным способом. Поначалу это кажется благом: разум хозяина защищается от телепатического вмешательства вражеских псайкеров, а его психические силы растут. Однако в первую очередь эфирный червь служит колдуну-создателю, коему предоставляет особый доступ к разуму хозяина.

Прежде чем задействовать эту психосилу, псайкер может скрыть её природу и цель, пройдя **серьёзную (+0) проверку Обмана против серьёзной (+0) проверки Псичувства** псайкера, увидевшего проявление данной психосилы. Затем колдун проходит проверку Использования Варпа и, в случае успеха, подсаживает эфирного червя в душу цели. Червь остаётся на месте в течение количества дней, равного пси-рейтингу псайкера. Один раз в день цель может пройти **сложную (-10) проверку Силы воли**, чтобы изгнать червя, но для этого она должна знать о существовании паразита. Будучи носителем червя, цель накладывает штраф -20 на все проверки Использования Варпа, предпринятые вражескими псайкерами, если те применяют психосилы Телепатии или иные психосилы, воздействующие на разум (например, Плеть разума из «Основной книги правил»). Кроме того, цель получает +5 ко всем проверкам Использования Варпа, когда применяет собственые психосилы (предполагается, что цель обладает возможностью их использовать). Однако, на самом деле червь верен колдуну-создателю и, таким образом, в отношении него эта психосила действует иначе. Создатель червя получает доступ к разуму цели и игнорирует защиту цели от Телепатии и психосил влияющих на разум. Если колдун обучен этому, он может незаметно использовать психосилу Вторжение в разум (из «Основной книги правил»), а его проверка Силы воли при этом становится рутинной (+20), а не тяжёлой (-20). Кроме того, урон любых атак, совершаемых псайкером непосредственно на разум цели (например, Плетью разума) возрастает на величину, равную пси-рейтингу колдуна. Наконец, носитель червя должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**, чтобы выбрать колдуна целью психосилы, так как эфирный червь не позволяет носителю причинить вред своему создателю. Если жертве не удается прицелиться в колдуна, он может выбрать иную цель или иное действие.

ОБМАНЧИВОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Befuddling curse

Альтернативные названия: Задумчивость

Стоимость: 250 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 3

Действие: Полудействие

Использование Варпа: Серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: многоцветный луч вылетает из колдуна и поражает цель, не производя никакого видимого эффекта. Вскоре после получения удара, жертва начинает вести себя странно: что-то бормочет, кричит на воображаемых врагов или даже пытается вырезать невидимое заражение со своей ноги собственным цепным мечом.

Цель считается поражённое оружием со свойством Галлюциногенное (X), где X равен пси-рейтингу колдуна. Жертва не получает бонус +20 к проверке Выносливости за наличие респиратора или другого защитного оборудования. Если колдун получил пять или более степеней успеха при проверке Использования Варпа, цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Силы Воли** или получить Расстройство (см. стр. 277 «**Основной книги правил**»).

Благословение Магнуса

Blessing of magnus

Альтернативные названия: Красное благо, Девятый Силлебрий

Стоимость: 400 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 4, колдун Тысячи Сынов

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: За последние десять тысяч лет Тысяча Сынов пережила много трудных испытаний. Благословение Магнуса старается укрепить их волю перед лицом великих опасностей.

При использовании этой психосилы колдун Тысячи Сынов получает следующие преимущества:

- Бонус ко всем проверкам Силы воли, равный пятикратному пси-рейтингу.
- Возмжность раз в ход потратить Свободное действие, чтобы получить преимущества Прицеливания (как будто персонаж потратил на него Полудействие). Эта способность влияет только на атаки, совершаемые психосиловым оружием.
- Более надёжная сопротивляемость психическим силам. Всякий раз, когда персонаж становится целью психосилы, он может потратить Реакцию, чтобы пройти тяжёлую (-20) проверку Силы воли; в случае успеха, психосила считается проваленной.

Колдун должен быть Тяжело ранен, чтобы задействовать или поддерживать эту психосилу.

Приближение судьбы [Порча]

Fate loom

Альтернативные названия: Хитрая игра, Гамбит Аримана

Стоимость: 500 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 6, Порча 40+, Тёмная слава 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Порчи

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: колдуны используют это заклинание как последнюю возможность изменить судьбу на пути достижения цели. Увы, достигшему своей цели чернокнижнику судьба не преминет нанести ответный удар.

Эта психосила предоставляет еретику три преимущества, которые вступают в силу немедленно и длятся количество ходов, равное 1к5 + пси-рейтинг псайкера. Когда срок действия этих преимуществ истечёт, псайкера настигнет воздание.

На время действия этой психосилы, псайкер получает бонус + 20 ко всем проверкам Выносливости и Силы воли, а также + 20 к проверке одной характеристики, выбранной при сотворении психосилы.

Время прославиться: колдун возвращает себе все очки Тёмной славы, потраченные в этой игровой встрече и может снова потратить их в любом количестве (даже если это превышает ограничения на игровую сессию).

Псайкера подгоняет желание достичь цель: колдун немедленно восстанавливает 1к5 ран и снимает любое критическое повреждение (хотя последствия любого критического повреждения или критических ударов не удаляются).

Когда эти действие психосилы заканчивается, еретик теряет все неиспользованные очки Тёмной славы, увеличивает общее количество полученного урона до количества ран, и получает 1к5 уровней Усталости – так судьба берёт своё и возвращает колдуна на его законное место в грандиозном плане Тзинча.

ОГНЕННОЕ КЛЕЙМО ТЗИНЧА

Incendiary of Tzzentch

Альтернативные названия: Колдовское клеймо

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 2, колдун Тысячи Сынов

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: прикосновение

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: эти бело-голубые колдовские снаряды устремляются к врагам, взрываясь при ударе, повреждая нечестивым пламенем не только плоть, но и саму душу.

Заклинание улучшает один обычный патрон для твёрдотельного оружия (лишённого свойства Примитивное) и болтерного оружия. Усиленный боеприпас приобретает свойства Оружие Варпа и Взрыв (2). Если колдун получил пять или более степеней успеха в проверке Использования Варпа, боеприпас также получает свойство Осквернённое (урон увеличивается в зависимости от бонуса Порчи колдуна). Снаряд помечает свою цель – все психосилы, направленные на существо, получившее попадание таким снарядом, получают бонус + 10 к проверке Использования Варпа. Кроме того, если цель проявляет какие-либо психосилы, все броски вызываемых психических феноменов получают бонус + 20. Снаряд сохраняет свои свойства в течение одного часа, а потом снова становится обычным.

ЗАПУТАННАЯ ГОЛОВОЛОМКА

Labyrinthine conundrum

Альтернативные названия: Обманчивый лабиринт, Клетка разума

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 4, Интеллект 50+, умение Логика

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы воли

Дальность: 20 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: психосила поражает разум цели, замедляя ход мыслей и, возможно, полностью занимая мышление некой запутанной загадкой. Единственная возможность снять заклятие – осознать отсутствие решения. В противном случае цель, не сумевшая найти ответ, может впасть в кому.

Псайкер внедряет всепоглощающую загадку в разум цели. В начале каждого хода цели, она должна пройти **серьёзную (+ 0) проверку Интеллекта** (или **серьёзную (+ 0) проверку Логики**, если имеет это умение) или получить 1к10 единиц временного урона Интеллекту и быть Оглушённой до начала своего следующего хода. Цель получает штраф -5 на свою проверку Интеллекта или Логики за каждую степень успеха в проверке Использования Варпа. Действие психосилы заканчивается, когда цель, либо успешно пройдёт проверку Интеллекта (или Логики), либо её значение Интеллекта упадёт до нуля.

Богохульные заклинания: лживыми словами псайкер ещё больше сбивает цель с толку. В сочетании с Богохульными заклинаниями, Запутанная головоломка наносит 2к10 единиц временного урона Интеллекту вместо 1к10.

МАСКА ОБМАНА

Mask of Deceit

Альтернативные названия: Девять лиц лжи

Стоимость: 300 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 4, Общительность 40+

Действие: Полное

Использование Варпа: особое, см. описание

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: каждый обманный ход и способ солгать, как обыденный, так и легендарный, создал Великий заговорщик. Среди последних – Маска обмана, она же «Девять лиц лжи». Нередко колдун предпочитает выдавать себя за кого-то другого – например, могущественного военачальникая, чтобы отдавать приказы врагам, или слабым ничтожеством, чтобы лучше смешаться с массами богобоязненных рабов. Так или иначе хитрый приверженец Тзинча считает эту психосилу эталоном в своем репертуаре.

Эта психосила позволяет псайкеру ненадолго принимать обличие другого человека, того же биологического вида. Проверка Использования Варпа для этой психосилы – это проверка Силы воли, сложность которой описана в таблице 2-5. В случае успеха, еретик меняет обличие. Магия не меняет одежду и снаряжение колдуна, так что ему может понадобиться сменить их самому. В новом обличие колдун не может использовать характерные для этого тела способности, ведь все изменения – только видимость. Психосила длится в течение количества минут, равного пси-рейтингу колдуна. По истечении времени, псайкер должен вернуться в своё естественное обличие, либо вновь предпринять проверку Использования Варпа со штрафом -10 в качестве Свободного действия. В случае успеха, фальшивая личина сохраняется. Если новая проверка будет провалена, еретик получает мутацию из **Таблицы 9-1: Дары богов** (см. стр. 294 «**Основной книги правил**») и возвращается в своё естественне обличие. Мутация сохраняетя на 1к5 ходов и вместо неё нельзя пытаться получить милость Тзинча.

Таблица 2-5: Сложность Маски обмана

Сложность	Знакомство с целью
Сложная (-10)	Близкое знакомство: еретик и цель видят друга друга и взаимодействуют каждый день
Очень тяжёлая (-30)	Знакомые: еретик и цель иногда взаимодействуют друг с другом
Мучительная (-50)	Встречные: еретик и цель недавно познакомились

Буря перемен

Storm of Change

Альтернативные названия: Водоворот Эмпиреев

Стоимость: 500 ОО

Требования: метка Тзинча, Сила воли 50+, пси-рейтинг 5

Действие: Полное

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 25 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: псайкер призывает воинство небесного огня спуститься на своих врагов. Охваченные неестественным, цветным, изменяющим реальность пламенем, проклятые души вопят в муках, пока живые отчаянно пытаются сохранить свои тела и души. Это пламя пронзает и разум, и тело, заставляя преобразоваться и покинуть галактику навсегда измененными.

Буря перемен – это психический взрыв с радиусом, равным пси-рейтигу колдуна в метрах. Все существа в этом радиусе получают 2к10+7 единиц энергетического урона с бронебойностью 9 и свойством Разящее (Х), где Х равен пси-рейтингу псайкера. Кроме того, если атака вызывает Фанатичную ненависть, цель этой атаки получает случайный Дар богов (см. стр. 295 из «**Основной книги правил**»). По решению мастера, незначительные НИП или противники могут мгновенно превратиться в безобидных, но отвратительных отродий Хаоса – всё равно, что умирают. Существа, принадлежащие одному из Тёмных богов, не имеют права заменить бросок по таблице даров на бросок по таблице милостей.

Ореол варп-пламени

Warpflame Ward

Альтернативные названия: Изменчивая угроза

Стоимость: 500 ОО

Требования: принадлежность Тзинчу, пси-рейтинг 5, Тёмная слава 40+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: псайкер призывает Меняющего пути окружить себя магической энергией. Сгустки этого многоцветного пламени хаотично вращаются вокруг колдуна, поглощая всех, кто преграждает ему путь к величию.

Ореол Варп-пламени длится количество ходов, равное пси-рейтингу псайкера. Пока действует психосила, колдун получает дополнительную Реакцию, которую можно потратить на действие Плеть Варп-пламени, описанное ниже. Кроме того, он может потратить Полудействие, чтобы раньше срока прервать действие психосилы и пройти **сложную (-10) проверку Силы воли**, чтобы совершить специальную атаку. Эта атака представляет собой психический взрыв, в центре которого находится псайкер (на которого сам взрыв не действует), с радиусом 5 + пси-рейтинг метров. Извержение Варп-пламени наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц энергетического урона с бронебойностью 5 и свойствами Зажигательное и Разящее (2). Любые существа, пострадавшие от Фанатичной ненависти при применении этой психосилы врагом, должны пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить случайный Дар богов (см. стр. 295 в «Основной книге правил»). По решению мастера, незначительные НИП или противники могут мгновенно превратиться в безобидных, но отвратительных отродий Хаоса.

Плеть Варп-пламени

Тип: Реакция

Подтип: Атака, Рукопашная

Будучи целью атаки в ближнем бою, существо, защищенное Ореолом Варп-пламени, может использовать эту Реакцию. Варп-пламя требует от колдуна пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** и причиняет 1к10 + пси-рейтинг единиц энергетического урона с бробойностью 5 и свойством Зажигательное.

ВЕЛИКИЕ ПСИХОСИЛЫ

Следовать путём Хаоса без покровительства какого-либо бога – сложный путь, но не лишённый награды. Пока другие молятся Губительным силам, тщась познать тайны избранного божества, свободные от клятв могут сосредоточиться на глубоком понимании самого Хаоса, сочетая силы всего пантеона и формируя их в по-настоящему ужасающие заклинания. Лишь Неприсоединившийся может выбирать из следующих великих сил.

ЭГИДА ЭФЕДРОСА

Aegis of Euphedros

Альтернативные названия: Погибель миров

Стоимость: 1000 ОО

Требования: пси-рейтинг 7, Тёмная слава 70+, Запретное знание (Варп) +30, Учёное знание (Оккультизм) +30, талант Дитя Варпа

Действие: Полное

Использование Варпа: очень тяжёлая (-30) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: мало кто видел Эгиду Эфедроса и выжил, но о ней рассказывают как о самом величайшем колдовстве за всю историю. Никто не претендует на лавры творца этого чудовищного заклинания, но пустые пространства, наполненные когда-то существовавшими мирами, несут неизгладимый след её использования. Если кто-то пожелает постичь эту психосилу и сможет её освоить, Тёмные боги благословят такого колдуна самой нечестивой защитой. Всё начинается с того, что псайкер пропускает Варп сквозь саму душу и тело, излучает импульсы энергии и начинает парить над землёй. Тело теряет материальную форму и становится призрачным и нетленным, а его психосилы становятся сильнее.

Успешно пройдя проверку Использования Варпа, колдун задействует силу на количество ходов, равное его пси-рейтингу. Эту психосилу нельзя использовать на Скованном уровне, а в о время её действия нельзя использовать другие силы на Нескованном уровне. Также при определении уровня психической мощи колдун получает особенность Демон. Во время действия силы еретик получает особенность Бестелесное (и Парящее (6)), бонус + 20 ко всем проверкам Силы воли. В этом состоянии может он предпринимать действия только для перемещения или использования других психосил. Проверки Использования Варпа, предпринятые другими существами, получают штраф -10 при нацеливании на колдуна, так как испускаемая им энергия Хаоса, ограждает его от других псайкеров. Все атаки психической стрелой, шквалом, взрывом и бурей, совершённые колдуном, приобретают свойства Оружие Варпа и Осквернённое. Наконец, все демоны и другие варп-сущности (включая одержимых подобными существами) находят исходящую от колдуна пульсирующую энергию, невыносимой и должны завершить свой ход на расстоянии не менее десяти метров от колдуна. Если они находится ближе, то во время своего хода, должны будут пожертвовать всеми действиями, чтобы отойти от него как можно дальше.

Психические феномены: психические феномены, которые происходят во время действия этой психосилы, навсегда остаются в области действия в той или иной форме на усмотрение мастера. Например, иней навеки покрывает всё в пределах действия колдовства, варп-призраки вечно преследуют всех в области, а всякий раз, эффект Искривления разума всякий раз влияеи на псайкера, когда он возвращается в это место. Эти эффекты остаются постоянными для пространства, где была использована психосила, а не для персонажа, который её применял (т.е. не псайкер навсегда получает -5 к проверкам Силы воли из-за Искривления разума, а только, когда находится в области где была использована Эгида Эфедроса). Мощные эффекты, такие как Безумие Варпа, могут происходить случайным образом или по желанию мастера. Однако эффекты Прорывов Варпа не становятся постоянными.

Лик князя демонов [Порча]

Mantle of the daemon prince

Альтернативные названия: Проклятое перерождение

Стоимость: 700 ОО

Требования: пси-рейтинг 6, Порча 40+, Тёмная слава 40+, талант Дитя Варпа, Ненависть (любая)

Действие: Полное

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Порчи

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: тело колдуна претерпевает преобразования; руки и предплечья превращаются в клешни, изо лба вырастают рога. Некоторые говорят, что это начало истинного становления колдуна князем демонов. Другие говорят, что лишь Тёмные боги могут даровать апофеоз, о мыслящие иначе – высокомерные глупцы. Тем не менее, новое обличие внушает страх как союзникам, так и врагам, и разжигает на поле брани настоящую бойню.

Псайкер не может использовать эту впечатляющую силу на Скованном уровне мощи. Успешно пройдя проверку Использования Варпа, он получает особенности Демон (X), Страх (3) и Варп-нестабильность, где X равен половине пси-рейтинга (округлять вверх). Кроме того, еретик может выбрать до двух пунктов из следующего набора, чтобы завершить своё преображение:

Демоническая сопротивляемость: Псайкер может выбрать до трёх особенностей из следующего спискам: Природная броня (2), Регенерация (4), Коренастое, Порождение кошмаров и Сверхъестественная Выносливость (+3).

Звериная форма: псайкер может выбрать до трёх особенностей из следующего списка: Амфибия, Аморфное, Ночное зрение, Летун (3), Многорукое (1), Четвероногое, Ядовитое (2) и Сверхъестественные чувства (5).

Хищные дары: псайкер получает особенности Смертоносное природное оружие, Сверхъестественная Сила (+3), Оружие Варпа и может выбрать одно из следующих свойств, которыми будут обладать его жуткие клыки или когти: Калечащее (3), Разящее (3), Зажигательное, Гибкое, Разрывающее, Отравленное (2) или Осквернённое

Лик князя демонов длится в течение количества ходов, равного пси-рейтингу псайкера. Если количество ран колдуна упадёт до 0 или менее, действие психосилы завершается, а еретик получает Оглушение на один раунд.

Несбалансированный разум

Unbalanced Mind

Стоимость: 500 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, психосила Призрачное парирование

Действие: реакция

Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: ничто не раздражает колдуна больше, чем внезапная потеря концентрации во время направления своих сил. Несбалансированный разум же наказывает псайкера лишь за одну мысль использовать свой дар. По мере того, как еретик теряет власть над силами Эмпирена, его заклинания обретают собственную жизнь, и Варп проявляется, чтобы посеять неразбериху в пробудившихся силах.

В качестве реакции на действия другого псайкера, творящего психосилу, колдун совершает Встречную проверку Использования Варпа, против Силы воли вражеского псайкера. Если колдун выиграет, он может направить психосилу, которую цель попыталась использовать, в другие цели или полностью её отменить. Цель должна сделать бросок по таблице прорывов Варпа с бонусом + 5 за каждую степень успеха колдуна (в дополнение к любым другим броскам, которые необходимо сделать (они могут быть вызваны дублями на костях, усиленным уровнем мощи и т. д.). Помимо этого, Несбалансированный разум оглушает цель до конца её следующего хода, так как ей необходимо сконцентрироваться и переориентироваться среди последовавшего хаоса.

ЧАРЫ УВЯДАНИЯ

Wither Hex

Альтернативные названия: Прах ты и в прах обратишься

Стоимость: 800 ОО

Требования: пси-рейтинг 6, Сила воли 40+, Ненависть (любая), Чары немощи

Действие: Полудействие

Использование Варпа: Серьёзная (+0) проверка Силы Воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: На К'сале дряхлость и немощь старости терзают людей только во снах, ибо по местным жителям невозможно определить, стары ли они. Чары увядания – это способ особенно жестокой казни, что воплощает кошмар в реальность. Это колдовство захватывает жизнь мёртвой хваткой и протягивает жертву сквозь десятилетия существования за несколько секунд, пока от неё не останется ничего, кроме пыли.

Когда колдун проявляет Чары увядания и в каждый ход их поддержания, необходимо пройти Встречную проверку Использования Варпа против **сложной (-10) проверки Выносливости** цели. Псайкер определяет уровень мощи, когда начинает заклинание. Психические феномены или Прорыв Варпа может вызвать только первая проверка. Каждый ход, пока колдун добивается успеха, он мучительно состаривает цель на несколько лет. Цель получает Оглушение на один ход, 1к5 уровней Усталости и 2к10 + пси-рейтинг единиц временного урона Силе, Выносливости и Ловкости. Если цель прошла Встречную проверку, в этот ход с ней ничего не случается. Если существо выживет после чар, оно не может быть целью этого заклинания, пока К'сал не завершит оборот в Вихре.

ПСИХОСИЛЫ БИОМАНТИИ

Из многих психических дисциплин, которые развиваются в галактике, ни одна не имеет такой тесной связи с телом псайкера, как биомантия. Конечно, каждая психическая сила требует, чтобы псайкер чем-то жертвовал или погружался глубже в тайны и, таким образом, имел личный аспект. Однако мало где специально посвящают себя решительному изменению тела или использованию силы своей жизни как в биомантии.

Многие из наиболее примитивных миров Вопящего вихря, похоже, склонны делать своих обитателей биомантами. На Корчащемся мире, изобилующем автохтонной жизнью, биомантами становятся короли-колдуны, управляющие огромными живыми конструкциями, чтобы путешествовать по поверхности планеты и к её лунам, и племенные шаманы, пытающиеся выживать в негостеприимном мире. Те, кого соблазнила пышная, полная жизни экосистема Малигнии, часто погибают, когда её истинные хозяева открывают охоту. Однако редкий экземпляр, может научиться использовать свои огромные запасы биомантной энергии и стать таким же жестоким, как любой местный зверь. Точно так же в тёмных океанах Фурии скрываются люди, которые изменили природу своей плоти, получив возможность дышать под водой и выдерживать огромное давление. Несмотря на то, что многие практикующие биомантию родом из менее технологически развитых обществ, она может привлечь кого угодно.

Кипящая кровь

Blood Boil

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3

Действие: Полудействие

Использование Варпа: встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 10 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: псайкер настраивается на циркуляцию крови в теле жертвы и медленно, но неумолимо увеличивает давление. Поначалу враг чувствует себя так, будто совершил короткую пробежку – сердце стучит быстрее и хочется небольшой передышки. Постепенно ощущения становятся более тревожными – в глазах жертвы начинают лопаться капилляры, отчего в них появляются пятна и синяки там. Если тело жертвы не сможет воспротивиться воле псайкера, оно окончательно разрушается – кровь начинает хлестать из глаз, носа и рта.

Творя эту психосилу, псайкер должен проходить Встречную проверку Использования Варпа против **серьёзной (+0) проверки Выносливости** цели каждый ход. Цель получает один уровень Усталости плюс ещё уровень за каждые две дополнительные степени успеха, достигнутые псайкером. Если количество набранных целью уровней Усталости равно её удвоенному бонусу Выносливости (или превышает его) воздействие этой психосилы становится смертельным; каждый следующий ход, если псайкер выигрывает Встречную проверку, цель получает 1к10 + пси-рейтинг единиц резаного урона. Если цель победит во Встречной проверке, действие психосилы прекращается. Демоны, варп-сущности, конструкты и другие существа, лишённые системы кровообращения или наделённые таковой, что бросает вызов человеческому пониманию, невосприимчивы к воздействию этой силы.

Клеточный контроль

Cellular Control

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4, Выносливость 40+

Действие: Полное

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: бессмысленно рассказывать, как часто способности собственного тела подводили еретиков в схватке с ужасами Вопящего вихря. Биоманты, достигшие успехов в своём ремесле, умеют изменять собственную клеточную структуру или управлять ей, чтобы подстроиться под окружающую среду. Эта универсальная способность позволяет, среди прочего, пережить экстремальные температуры и давление, более эффективно перерабатывать кислород, сопротивляться токсинам или использовать запасы метаболической энергии.

Пройдя проверку Использования Варпа, псайкер получает одно преимущества из списка ниже. Если он набрал пять или более степеней успеха, он может выбрать два преимущества.

- Псайкер получает иммунитет ко всем ядам.
- Псайкер игнорирует воздействие сверхвысоких или сверхнизких температур. Он всё ещё получает урон от огня, но уменьшает его на величину, равную его бонусу Выносливости.
- Псайкер получает невосприимчивость к воздействию Усталости (в том числе, не получает штраф -10 на проверки и не теряет сознания). Тем не менее, он всё ещё получает уровни Усталости, которая настигнет его, когда действие психосилы завершится.
- Псайкер может выжить в условиях экстремального давления или в вакууме.
- Псайкер может эффективно использовать кислород и задерживать дыхание на количество часов, равное его бонусу Выносливости. Этот эффект может превышать нормальную продолжительность действия психосилы и не требует поддержания. Тем не менее, начать задерживать дыхание псайкер должен во время действия психосилы.
- Псайкер получает доступ к запасам внутренней энергии и перерабатывает их с значительно увеличенной скоростью. Он получает эффекты таланта Спринт.

Психосила действует до тех пор, пока псайкер поддерживает её. Поддержание требует усилий и довольно сильно сказывается на теле. Колдун может поддерживать заклинание в течение Х ходов, после чего ему нужно пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости**. Провал немедленно завершает действие заклинания, а еретик получает 1к10 единиц резаного урона, так как тело пытается восстановится. Такую проверку нужно проходить через каждые Х ходов, где Х равен бонусу Выносливости персонажа.

ХИТИНОВАЯ БРОНЯ

Chitin Shell

Альтернативные названия: Костяная шкура, Кожаная оболочка

Стоимость: 200 ОО

Требования: пси-рейтинг 2, Выносливость 30+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: поглощая питательные вещества, кости и мышцы собственного тела, псайкер конструирует органическое покрытие, позволяющее защитить слабые места, лишённые рукотворной брони. Этот панцирь состоит из плотных углеродных наростов и костеподобного покрытия. Хотя такой «доспех» затрудняет координацию и замедляет рефлексы, броня выращивается по желанию псайкера и не прибавляет веса. Она чрезвычайно крепка и обеспечивает защиту, которая позводит пережить выстрел из болтера или удар цепным мечом.

Проходя проверку Использования Варпа, псайкер может получить очки Брони на все зоны попадания, что не защищены искусственной или природной бронёй. Такой «доспех» нельзя снять, так как он срастается с костями и мышцами персонажа и действует как продолжение его тела. Каждую ступень успеха можно потратить, чтобы вырастить на выбранной зоне (голова, корпус, обе руки или обе ноги) броню, что даёт ОБ 2. Сверх того, персонаж может потратить степени успеха, чтобы усилить уже выращенную броню – одна ступень за +1 к ОБ. Например, псайкер набирает три степени успеха при проверке Использования Варпа и решает вырастить хитиновую броню на голове и руках (потратив таким образом две из трех степеней успеха) и увеличить броню на голове на +1 (используя последний успех), в результате получая броню на голове с рейтингом ОБ 3 и броню на руках с ОБ 2.

СКУЛЬПТОР ПЛОТИ

Flesh Mould

Альтернативные названия: Обаяние Малигнии

Стоимость: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, Выносливость 50+

Действие: Полное

Использование Варпа: Тяжёлая (-20) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: для тех, кто может овладеть этой психосилой, воля и тело становятся одним целым. Так же, как техномагос превращает слиток металла в сложную схему, совершенствуя его в ритуале механического поклонения, так и биомант изменяет собственное тело.

Применяя эту психосилу, псайкер может выбрать один из следующих вариантов:

- Он приобретает одну из следующих особенностей: Амфибия, Аморфный, Копатель (3), Ползун, Летун (4), Многорукое (3), Природная броня (2), Природное оружие или Четвероногое.
- В попытке хитроумного обмана, псайкер принимает форму другого существа, изменяя внешний вид, голосовые связки и генетическую сигнатуру (если у него имеется доступ к такой информации). Он получает бонус к проверкам Маскировки (особое применение умения Обман), равный десятикратному количеству степеней успеха, достигнутых в проверке Использования Варпа.

Колдун может задействовать эту силу несколько раз, выбирая каждый раз новый вариант.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗДОХ

Last Breath

Альтернативные названия: Удушье

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 20 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: удушье пугает намного больше, чем многие другие способы убийства. Этим проклятием псайкер может взять под контроль гуморы цели и заставить лёгкие выделять густую белую жидкость. Задыхающийся враг должен обладать волей большей нежели у псайкера, чтобы исторгнуть жидкость и выжить.

Пройдя проверку Использования Варпа, псайкер получает власть над телом цели, позволяющие выплеснуть ей в лёгкие мерзкую жидкость. Цель начинает страдать от последствий удушья (см. стр. 249 в «**Основной книге правил**»; считается, что персонаж не бережёт кислород, а действует активно). Если какие-либо из требуемых проверок Выносливости оказались успешными, цель очищает горло и легкие и больше не задыхается (но если цель получила уровни Усталости от удушья, они остаются).

НЕЙРОННЫЙ ШТОРМ

Neural Storm

Альтернативные названия: Биомолния

Стоимость: 250 ОО

Требования: нет

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: усиливая природные электрические потоки нервной системы, псайкер создаёт разряд, которым может поразить врагов. В отличие от других колдунов, у которых смертоносность психосил определяют воля и психическая мощь, биомант, проявляющий Нейронный шторм, опирается на собственную телесную стойкость.

Нейронный шторм– это психический шквал, наносящий 1к10 + бонус Выносливости единиц энергетического урона с бронебойностью равной пси-рейтингу псайкера. Если в проверке Использования Варпа, колдун наберёт три или более степени успеха, он может добавить своей атаке свойство Шоковое или ЭМИ (5). Если колдун наберёт пять степеней успеха, то может добаить обе.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Regeneration

Альтернативные названия: Перерождение

Стоимость: 400 ОО

Требования: пси-рейтинг 5, Выносливость 40+, Сверхъестественное заживление

Действие: Полное

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы Воли

Дальность: на себя

Поддержание: Полное действие или Полудействие, см. ниже.

Подтип: Концентрация

Описание: среди множества достижений биомантии Регенерация занимает второе место по силе в акте создания самой жизни. Она позволяет псайкеру не просто вылечить раны, но и восстановить или прирастить утраченные конечности или разрушенные внутренние органы.

Эта сила имеет два режима: активный и пассивный. При использовании Регенерации в ходе боя, напряжённой деятельности или структурированного времени используется активный режим. Он требует Полудействия для поддержания и приносит творцу особенность Регенерация (4) и бонус к проверкам Выносливости, сделанным с данной особенностью, равный его пси-рейтингу.

Отдыхая или не занимаясь напряжённой деятельностью, еретик может задействовать пассивный вариант психосилы. За день отдыха он может исцелить количество урона, равное своему пси-рейтингу. Сперва исцеляется Критический урон. Хотя этот механизм заживления гораздо медленнее боевой версии, он позволяет организму полностью восстановиться. За 1к5 недели покоя псайкер может даже восстановить потерянные конечности и органы, а если прикрепить потерянную конечность обратно, заживление пойдёт вдвое быстрее.

ВОСПАЛЁННЫЕ ЧУВСТВА

Sharpened Senses

Альтернативные названия: Звериная бдительность

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 3, Восприятие 30+

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: дар Воспалённых чувств дает псайкеру чутьё, больше подходящее зверю, чем человеку. Еретик может усилить одно из своих природных чувств, а также получить сильное сверхъестественное шестое чувство, но действующее на небольшую дистанцию.

Успешное проявление этой силы дает колдуну особенность Сверхъестественные чувства (5) в дополнение к усилению одного чувства сверх обычного. Псайкер получает бонус + 30 к любой проверке, основанной на Восприятии (например, умения Бдительность) при использовании выбранного чувства. Обострение некоторых чувств дает дополнительные преимущества:

Обоняние: обострение чувства запахов даёт еретику дополнительный бонус + 20 на проверки умения Выживания, например, чтобы выследить человека по предмету (предмет одежды, недавно отрезанная конечность и т.д.). Этот бонус совмещается с бонусом + 30 предоставляемый это силой.

Осязание: псайкер с обостренным осязанием может «видеть» предметы, когда касается их, независимо от имеющегося света. Например, он может пробежать пальцами по рельефной надписи, чтобы прочитать её в абсолютно тёмном помещении.

Вкус: те, кто обучен этой способности, должны были проверить все свои чувства как часть общего процесса изучения её использования. Таким образом, отточенное этой силой чувство вкуса, может распознать наличие яда в пробуемых продуктах. Для этого необходимо пройти **серьёзную (+0) проверку Бдительности**. Эта проверка проводится до проглатывания любой пищи, и, таким образом, предполагается, что выплюнув её, яд не успеет подействовать.

Обострённые чувства длятся количество ходов, равное пси-рейтингу. Эта сила может быть задействована несколько раз, каждый раз с новым улучшенным чувством (хотя бонус + 30 остается прежним, независимо от того, сколько раз используется сила).

Иное использование этой силы – вызвать обратное её действие. Многие события в галактике лучше всего оставить врагам и, поэтому, осторожный биомант притупялет свои чувства, когда того требует обстановка. Используя эту силу, еретик может отключить одно из своих чувств (например, зрение, чтобы избежать слепоты перед лицом сильного света, или осязание во время допроса жестокими налетчиками-элдар). При этом он не получает ни бонуса + 30 к проверкам, основанным на Восприятии, ни Сверхъестественных чувств (5).

НЕЙТРАЛИЗАЦИЯ ЯДА

Toxic siphon

Альтернативные названия: Противоядие, Очистка от яда

Стоимость: 200 ОО

Требования: пси-рейтинг 2

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: прикосновение

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: когда яд или другие токсины попадают в организм, а детокса под рукой нет, эта психосила может стать болезненной, но эффективной заменой. Эта сила кажется полезной только если нужно избавиться от очень опасного яда, поскольку многие говорят, что они, возможно, передумали бы её использовать, если бы знали о негативных последствиях. Токсичный материал немедленно выходит из тела несчастного наиболее целесообразным способом.

Эта психосила удаляет яды и другие токсины из организма цели, но определённой ценой. Если псайкер проходит проверку Использования Варпа, он удачно определяет местонахождение токсинов в организме цели и удаляет их, вызывая неконтролируемую рвоту, выделяя яд из глаз и кожи или какими-либо другим неприятным способом. Независимо от этого, цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или быть оглушенной на количество ходов, равное 1к10 ходов – бонус Выносливости. Если значение равняется нулю, цель достаточно привычно переносит действие заклинания и может действовать нормально.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННОЕ ЗАЖИВЛЕНИЕ

Unnatural Healing

Альтернативные названия: Сшивание ран

Стоимость: 300 ОО

Требования: пси-рейтинг 4

Действие: Полудействие

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: прикосновение

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: способность организма самому исцелять себя, закрывая раны и регенерируя ткань, иногда бывает слишком слаба в сравнении с испытаниями, что посылает ему Вселенная. Когда естественного исцеления оказывается мало, биомант взывает к своему немалому мастерству. Интуитивно понимая тело и психическую мощь, он может мгновенно сшить рваные раны, установить и укрепить кости и остановить кровотечение.

Успешная проверка Использования Варпа, исцеляет 1к10 + пси-рейтинг единиц урона. Неоднократное применение Сверхъестественного заживления на одной и той же цели в один и тот же день требует от «пациента» **тяжёлой (-20) проверки Выносливости**, сложность которой увеличивается на один шаг за каждое применение психосилы. Например, исцеляемая этой психосилой в первый раз,цель не проходит проверку, во второй раз она проходит **тяжёлую (-20) проверку Выносливости**, в третий раз необходима **очень тяжёлая (-30) проверка Выносливости** и так далее. В случае провала, тело цели отвергает неестественные манипуляции и получает 1к5 единиц резаного урона.

ПСИХОСИЛЫ ПИРОМАНТИИ

Многие презирают управление огнём, считая эту психическую дисциплину грубой ии ограниченой, недостойной внимания настоящего колдуна. В Вопящем вихре самозваных пиромантов можно найти на многих мирах.

На К'сале, сок'калеты, или Повелители переменчивого огня – это угнетаемая, лишённая доверия группа наёмных колдунов, которых, тем не менее, часто вербуют для участия в нескончаемых усобицах, коими охвачена для планета тайн и магии.

Немногочисленные псайкеры Ксурунта чаще всего оттачивают мастерство управления стихиями – они предсказывают погоду, призывают молнии и передавают послания на большие расстояния. Поэтому, редкие ксурунтские призыватели огня – действительно ценное сокровище, ибо они способны ковать и формировать металл, вырванный из появляющихся из глубин ониров. Искусный пиромант часто хром, так как ноги ему заменяют железные культи – лучший способ удержать такой талант от бегства из ксура.

С другой стороны, на Кёрсе пиромантов ненавидят больше всех остальных пси-колдунов. Разрушенный и облучённый мир оказывает вредоносное воздействие на дар пироманта, так что тот становится проводником ужасных токсинов, заражающих планету. Его силы не просто сжигают; их переполняет жёсткое излучение или едкий химический огонь. Такие люди неизбежно теряют разум и становятся больше похожи на бешеных волков.

Конечно, есть и те колдуны, которые считают пиромантию лишь инструментом – одним среди множества в своем арсенале. Зачастую именно они опаснее всех.

СОТВОРЕНИЕ ОГОНЯ

Manifest flame

Альтернативные названия: Дар смотрителя судьбы, Надвигающийся рок, Вспышка, Призванный огонь

Стоимость: 100 ОО

Требования: нет

Действие: Полудействие

Использование Варпа: рутинная (+20) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: основной талант пироманта и один из самых сложных в освоении. Некоторые псайкеры представляют, что они ныряют глубоко внутрь себя, дабы зачерпнуть горящий огонь собственной души (или, в некоторых случаях, пламя безграничной ярости). Другие говорят о совсем маленьких прорехах в реальности, позволяющих демонам Тзинча даровать краткую вспышку потустороннего пламени.

Применяя эту психосилу, псайкер создавёт в руках небольшой шар огня. Он будет гореть до тех пор, пока псайкер поддерживает психосилу, паря в ладонях, но не обжигая колдуна. Огонь может осветить целую комнату не хуже обычной светосферы. Он также может поджигать легковоспламеняющиеся предметы. В отчаянном положении еретик может попытаться использовать его в бою, но пламя слишком слабо, чтобы дать преимущество; реальная задача этой психосилы – создать пламя, которым можно будет управлять за счет других способностей.

ОГНЕННЫЙ СНАРЯД

Fire Bolt

Альтернативные названия: Укус огневика, Очищающий взрыв, Первый гимн Лорингора

Стоимость: 100 ОО

Требования: Сотворение огня

Действие: Свободное

Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли

Дальность: 15 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака

Описание: простой трюк: щелчком пальцев псайкер формирует из заранее призванного или удачно оказавшегося поблизости пламени огненный снаряд. Многие обманутые слуги Империума считают это даром своего Бога-трупа, посланным стереть врагов с лица земли, но еретики знают, что столь же легко могут сжечь этих «праведников». Некоторые колдуны используют эту способность, чтобы запугать своих врагов, окатывая их шарами пронзительно- белого или чёрно-зелёного огня или сгустками пламени в виде ужасных лица.

Огненный снаряд – это психическая стрела, для сотворения которой требуется источник пламени (см. правило «Открытый огонь»). Заклинание также может быть источником пламени. Снаряд наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц энергетического урона; если псайкер наберёт пять или более степеней успеха и попадёт в цель, та загорится.

ОГНЕННЫЙ ШКВАЛ

Fire Barrage

Альтернативные названия: Ласка огневика, Второй гимн Лорингора

Стоимость: 250 ОО

Требования: Огненный снаряд

Действие: Свободное

Использование Варпа: серьёзная (+0) проверка Силы воли

Дальность: 15 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака

Описание: более сложный и хитроумный вариант простого снаряда. Псайкер выхватывает из одного источника несколько шаров огня и бросает их ревущий рой в предполагаемую цель.

Огненный шквал – это психический шквал, для сотворения которого требуется источник пламени (см. правило «Открытый огонь»). Заклинание также может быть источником пламени. Шквал наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц энергетического урона; если псайкер наберёт четыре или более степеней успеха, поражённые цели загорятся.

Огненная буря

Fire Storm

Альтернативные названия: Ярость огневика, Третий и последний гимн Лорингора

Стоимость: 500 ОО

Требования: Огненный шквал

Действие: Свободное

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 15 метров х пси-рейтинг

Поддержание: нет

Подтип: Атака

Описание: одну искру псайкер обращает в страшный пожар. Сам воздух, кажется, вспыхивает, превращая несчастных врагов в пепел.

Огненная буря – это психическая буря, для сотворения которой требуется источник пламени (см. правило «Открытый огонь»). Заклинание также может быть источником пламени. Буря наносит 1к10 + пси-рейтинг единиц энергетического урона; если псайкер наберёт три или более степеней успеха, поражённые цели загорятся.

Специальное правило: открытый огонь
Пироманты обычно умеют управлять уже существующим огнем, а проявление пламени - одна из ключевых способностей их искусства. Все психосилы Пиромантии требуют источника огня, расположенного в Х метров от колдуна, где Х – величина пси-рейтинга, на которой он творит эту психосилу.

Пылающие рукавицы

Flaming Gauntlets

Альтернативные названия: Воплощение ярости, Пылающий кулак, Огненные руки

Стоимость: 200 ОО

Требования: Сотворение огня

Действие: Свободное

Использование Варпа: ординарная (+10) проверка Силы воли

Дальность: на себя

Поддержание: Свободное действие

Подтип: Концентрация

Описание: многие пироманты подсознательно обладают такой способностью и применяют во время жестокой рукопашной – порой даже случайно, что лишь подчеркивает репутацию пиромантов, как диких и непредсказуемых.

Для сотворения этой психосилы нужен источник огня. В случае успеха, пламя охватывает руки колдуна и обволакивает его вереницей мерцающих огней. Огонь не вредит колдуну, а его безоружные атаки наносят дополнительный урон, равный текущему пси-рейтингу, и получают свойство Зажигательное. Псайкер не считается вооружённым, когда сталкивается с вооружённым противниками. Всё, что колдун держал в руках, повреждается, как если бы было подожжено или подверглось воздействию высоких температур. Что конкретно произойдёт с предметом – зависит от самого предметы и решений мастера.

Эта психосила может сочетаться с талантами Кулачный боец и Мастер кулачного боя. Если псайкер обладает талантом Кулачный боец, он под воздействием этой психосилы считается вооружённым, когда сталкивается с вооружённым противником, даже сам не имея оружия. Его атаки при этом наносят 1к10 единиц урона со свойством Примитивное (7), вместо обычных 1к5-3. У этому урону прибавляется и бонусный урон, что приносит сама психосила. Если псайкер также обладает талантом Мастер кулачного боя, его атаки теряют свойство Примитивное (7).

ИСПЕПЕЛЕНИЕ

Incinerate

Альтернативные названия: Последнее прикосновение, Ревущий призыватель разрушения

Стоимость: 750 ОО

Требования: Сотворение огня, Единство с огнем

Действие: Полное

Использование Варпа: трудная (-20) проверка Силы воли

Дальность: 2 метра х пси-рейтинг

Поддержание: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: одним из самых сложных заклинаний колдуна-пироманта остаётся способность взывать к чужому внутреннему пламени и сжигать врага изнутри. Первобытные огнепоклонники из кочевых племён Вихря рассказывают, что пироманты подпитывают огонь чужой души до тех пор, пока тот не сжигает тело врага. Конечно, мастера-кузнецы Выработок смеются над этими словами, говоря о возбуждении субмолекулярных структур внутри тела до состояния плазменной ярости звёзд. Как бы то ни было, итог один: эффектное самосожжение.

Псайкер выбирает одну цель (это может быть живое существо, транспортное средство или другой неодушевлённый объект). Эта сила не требует источника открытого пламени. Пройдя проверку Использования Варпа, цель получает 1к10 + 1 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня. В следующий ход, заклинание будет наносить дополнительные 1к10 + 1 единиц энергетического урона, от которого также не спасает броня (таким образом, на второй ход, психосила будет наносить 2к10 + 2 единиц урона, на третий – уже 3к10 + 3 Э урона и т д.).

Поддержание этой психосилы требует предельной концентрации. Если колдун, поддерживающий эту психосилу, хотя бы раз воспользуется Реакцией действие чар тут же прекратиться и всё придётся начинать с начала.

РАСПЛАВЛЕННЫЙ ЧЕЛОВЕК

Molten Man

Альтернативные названия: Девятое воззвание Ролиана

Стоимость: 700 ОО

Требования: пси-рейтинг 6, не менее четырёх других психосил Пиромантии

Действие: Полудействие

Использование Варпа: тяжёлая (-20) проверка Силы Воли

Дальность: на себя

Поддержание: нет

Подтип: Концентрация

Описание: возвыситься над физическим телом и стать воплощением чистой энергии крайне тяжело, так что только самые мудрые и обученные освоили это заклинание. В таком виде псайкер не просто уничтожает, а поглощает всю материю в пламени.

Воплощение в форме Расплавленного человека приводит к следующему:

- Всё снаряжение и оружие, которое несёт псайкер, немедленно вспыхивает и распадается у его ног. Столь близко к колдуну даже металл не может противостоять температуре. Это не вредит самому псайкеру.
- Псайкер не получает урона от тепла и огня, а урон от плазменного, лазерного и мельта-оружия для него падает вдвое. Лишь после этого уменьшения применяются его очки Брони и бонус Выносливости.
- Псайкер приобретает особенности Порождение кошмаров и Сверхъестественная Выносливость (+3).
- Тепло, которое излучает псайкер, настолько сильно,

что все существа и предметы в пределах пяти метров получают 1к5 единиц энергетического урона в начале каждого хода псайкера.

- Псайкер также получает особенность Смертоносное природное оружие и может наносить 1к10 + пси-рейтинг + бонус Силы единиц энергетического урона своим прикосновением.

Расплавленный человек длится количество ходов, равное пси-рейтингу псайкера. После этого колдун возвращается к своему нормальному облику и получает от 1к5 уровней Усталости из-за шока от резкого охлаждения.

ЕДИНСТВО С ОГНЁМ

One with the flame

Альтернативные названия: Творец огня, Смотритель огня, Танец контроля сок'калетов

Стоимость: 400 ОО

Требования: нет

Действие: Полное

Использование Варпа: сложная (-10) проверка Силы воли

Дальность: 5 метров х пси-рейтинг

Поддержание: Полудействие

Подтип: Атака, Концентрация

Описание: сок'калеты с К'сала гнуснопрославленны умением управлять пламенем благодаря плавным танцам, будто вынуждающим огонь повиноваться каждому их движению. Шаманы говорят, что огонь надо пригласить на танец, а не пытаться управлять им.

Для сотворения этой психосилы требуется источник пламени (см. правило «Открытый огонь»). Успешная проверка Использования Варпа, позволит псайкеру выполнить с огнем одно (и только одно) из следующих действий:

Расширьте огонь на один метр в любом (или во всех) направлениях за каждую степень успеха в проверке Использования Варпа. Если в области, на которую вы распространили огонь, нет ничего горючего, огонь останется там на один раунд, а потом вернётся к первоначальному размеру. В противном случае горючие вещества загораются, и пламя продолжает гореть. Любой, попавший в огонь, должен пройти **ординарную (+ 10) проверку Ловкости** или загореться.

Сократите область огня на один метр в любом (или во всех) направлениях за каждую степень успеха в проверке Использования Варпа. Это может погасить пожар, если уменьшить область до нуля.

Огню можно придать форму каких-либо существ или людей.

Отправьте сгусток пламени по воздуху на расстояние в два раза превышающее пси-рейтинг псайкера в метрах от первоначального источника огня. Если в этой области нечему гореть, огонь остается там на один раунд, а потом потухнет. В противном случае горючие вещества загорятся, и огонь продолжит гореть в области метр на метр. Любой, попавший в огонь, должен пройти **ординарную (+10) проверку Ловкости** или загореться.

Резко увеличить яркость огня, заполнив область ярким светом (если его ещё не было), или вызвать порыв удушающего дыма и пепла. Если псайкер выбирает второй вариант, область в пределах 2к10 метров от огня во всех направлениях считается заполненной дымом (см. стр. 245 «**Основной книги правил**») на 1к10 раундов.

Если колдун пожелает поддерживать эту силу, каждый раунд он может выбирать новый эффект. Если для определения величины нового эффекта требуется степень успеха, используется значение, полученное при первоначальной проверке Использования Варпа.

Расширенные обряды и ритуалы

"Создай мне тело из стали и огня, смертный! Я хочу ходить среди вас и убивать невинных!"

– Кед'зренель, Чёрный коготь

Обряды и ритуалы, представленные в «Основной книге правил Black Crusade», дают общее представление о том, что мастер и игроки могут творить на благо собственного Чёрного крестового похода, показывают, какие последствия ждут за неудачу, и приводят примеры ритуалов, позволяющих вызывать самых известных демонов Хаоса. Этот раздел описывает дополнительные обряды, которые можно использовать для множества тёмных деяний – например психического связывания слуг, контакт с демоническими сущностями, обретение демонических скакунов и даже заключение демонов в материальные объекты, позволяющее создавать нечестивые демонические машины.

Новые обряды и ритуалы

Обряды и ритуалы, перечисленные ниже, следуют тому же формату, что и описанные в «Основной книге правил», но более узконаправлены, нежели простой вызов демона определённого типа. Мастер может использовать эти ритуалы в кампании в качестве препятствий на пути к обретению желанной могущества, или как часть сговора. Игроки могут использовать их, чтобы укрепить собственное положение, покарать врагов или просто вызвать беспорядки и разрушения. Так или иначе, мастеру предстоит определить, насколько труден обряд или ритуал, и возможно ли вообще его провести (например, попытка вызвать демона, находяс в трижды благословенной психически защищённой камере императорского мира-храма, вокруг которой льстивые голоса церковного хора постоянно восхваляют Бога-трупа, будет практически невозможной). По желанию мастера описанные в «Основной книге» обряды могут использовать новую расширенную таблицу модификаторов.

Обряд разлома

Rite of sundering

Хотя проклятые (или одаренные) действительно способны манипулировать Варпом, вытягивая его энергию и используя, чтобы сеять разрушения в огромных масштабах, реальность такова, что даже самый грозный колдун может использовать только часть силы Варпа. Желая усилить свои способности, некоторые еретики узнают о ритуалах, который может прорвать завесу между реальностью и Имматериумом. Несколько рискованных и потенциально губительных ритуалов, обобщённо именуемых Обрядами разлома, могут привести к тому, что сырая энергия Варпа просочится в реальность, открывая псайкеру щедрый доступ к Варпу. Последствия обряда, как правило, быстро усиливаются, отчего колдун почти не контролирует масштаб или величину того, что создал.

Требования: только еретик или персонаж с особенностью Псайкер, а также умениями Псичувство и Запретное знание (Варп) может выполнить этот обряд; Учёное знание (Оккультизм) или Запретное знание (Псайкеры) принесёт бонус + 10 к заключительной проверке. В идеале обряд должен быть выполнен в области, которая претерпевает некоторые потрясения – например, в разгар битвы, в миллионной орде культистов, воспевающих молитвы перед демагогом, или даже во время другого ритуала, который включает вызов большой группы демонов. Как только будут найдены правильные условия, псайкер должен пройти **сложную (-10) проверку Запретного знания (Варп)**, чтобы успешно провести обряд, измененный согласно **м** (стр. 229 «**Основной книги правил**»).

Эффекты: пространство в радиусе, равном пси-рейтингу псайкера в километрах, пропитывается энергией Варпа. Все колдуны считают свой пси-рейтинг на два очка выше, все проверки Использования Варпа получают модификатор + 10, любые обряды и ритуалы, которые включают вызов демонов, либо прямой доступ к Варпу, становятся на два шага проще, а все формы психического сопротивления (включая психические капюшоны и друие предметы снаряжения) становятся вдвое менее эффективными. Каждый раунд, пока действует этот обряд, мастер должен делать один бросок по таблице психических феноменов (см. стр. 210 «**Основной книги правил**»). Каждый еретик или персонаж получает 1к5 очков Порчи за каждый полный час, проведенный в области действия обряда. Персонажи с особенностью Демон не только не получают очков Порчи, но и защищены от демонической нестабильности, находясь в пределах его эффекта.

Продолжительность: 2к5 х пси-рейтинг часов. Чтобы показать дикую природу силы, добавьте дополнительный час за каждую степень успеха в проверке Запретного знания после первой, если это число чётное, и отнимите час, если число нечётное. Через один час мастер должен произвольно изменить радиус и сместить первоначальную точку на 1к5 сотен метров.

Цена: хотя Обряд разлома часто используется для получения преимущества, его последствия неуправляемы, что в конечном итоге приводит всех внутри области к жутким страданиям. Все, кто лишён особенности Демон, должны пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** за каждые полчаса, которые они проводят в области действия. В случае неудачи, они получают уровень Усталости и теряют 1к10 ран (этот урон уменьшается бонусом Силы воли, но не Выносливости и не бронёй). Получившие три и более степени провала, также получают случайно определенную мутацию (см. раздел «Дары богов», на стр. 294 «**Основной книги правил**»).

Цена провала: если Обряд разлома прошел неудачно, то псайкер, проводивший обряд, должен пройти проверку презрения Варпа (см. стр. 227 «Основной книги правил»). Кроме того, чтобы описать неудержимую обратную реакцию Варпа, мастер делает один бросок по таблице Прорыв Варпа (см. стр. 211, «**Основной книги правил**») за каждую степень провала, которую псайкер получил в проверке Запретного знания.

Обряд дикой ярости

Rite of wild fury

Ни одного демона нельзя по-настоящему подчинить. Как бы не был могуч смертный хозяин, демон рано или поздно разорвёт узы, обрекая всё вокруг на гибель и разрушение. Некоторые демоны ещё более неуправляемы или безумны, чем другие. Кровопускатель – это разумная и злобная тварь с грозным оружием в цепких когтях, а вот крикун Тзинча – почти неразумный зверь, мигрирующий и ныряющий в невидимые вихри Варпа в поисках добычи. Вызов демонических зверей – это рискованное предприятие, ведь с извергом Слаанеш или огневиком Тзинча невозможно договориться. Они почти звери и на попытки обуздать их отзываются со звериной жестокостью.

Требования: обряд для вызова огневика Тзинча, зверя Нургла или другой демонической твари похож на обычный (примеры см. на стр. 229 «**Основной книги правил**»). Тип зверя, которого еретики пытаются призвать в мир, определяет шаблон ритуала (то есть, основой для ритуала призыва гончей Кхорна используется ритуал для вызова кровопускателя). Поскольку демонические звери так же легко (если не лучше) реагируют на раздражители из материальной вселенной, еретикам не нужна большая область кровопролития, удовольствий, болезни или изменений, какая требуется для стандартного демона. Для обряда требуется **сложная (-10) проверка Запретного знания (Демонология)**, модифицированная по т**аблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва** (стр. 229 «**Основной книги правил**»), но мастер может свободно изменять цифры, если того требуют обстоятельства. Если демонический зверь будет успешно призван, еретикам необходимо пройти **сложную (-10) проверку Подчинения демона**, чтобы контролировать его (но это не позволит сделать зверя своим скакуном – для этого потребуется Ритуал принуждения со стр. 73).

Эффекты: в области призыва появляется демонический зверь, связанный с богом Хаоса, к которому взывали еретики.

Продолжительность: зверь воплощается на 1к5+5 раундов и ещё на один дополнительный раунд за каждую дополнительную ступень успеха в проверке. Если еретики призывают демона и приказывают ему выполнить определённую задачу, демон может оставаться в реальности до тех пор, пока не выполнит задачу (по решению мастера).

Цена: удачен был обряд или нет, сама природа ритуала и дикая сущность призванного зверя вызывает два немедленных броска по таблице психических феноменов (см. стр. 210 «**Основной книги правил**»).

Цена провала: неудача приводит к броску по таблице презрения Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил**»), что получает бонус на + 10 за каждую степень провала после первой.

Ритуал связывания

Ritual of binding

Демоны – чрезвычайно могущественные существа в своих адских пределах, но даже самый влиятельный великий демон может вернуться в Варп, если слишком долго пребывает в тварном мире. Многие смертные и будущие воеводы признали, что связывание демонической сущности с объектом, например, специально сконструированной механической колесницей или инкрустированной рунами пушкой, может надолго сохранить порождение Варпа в реальности, а с помощью тайных знаний и специальных ритуалов можно связать даже великого демона и вселить его в машину, дабы он питал её своей безграничной яростью. Конечно, не все демоны делают это охотно, и захватывать явно противящегося этому демона может быть очень опасно.

Требования: ритуал связывания похож на тот, с помощью которого еретики могут создавать демоническое оружие, но используется для сотворения демонических машин. Это происходит в три этапа. Во-первых, нужно добыть или создать оболочку, в которую демон будет заключен. Демонические машины бывают разных форм – от огромного кровавого мясника Кхорна и чумного трутня Нургла, до исплолинского покорителя Слаанеш и величественного повелителя пламени Тзинча. Добыть корпус машины непросто – это может стать основой для сговора. Затем нужно вызвать демона – способ зависит от того, какую именно тварь еретики хотят призвать. Если им нужна машину, подпитываемая демоническим зверем, вроде крикуна Тзинча, то используйте Обряд дикой ярости. Еретики должны всегда следить за тем, чтобы условия вызова соответствовали предпочтениям бога, которому служит демон. Наконец, еретики должны связать демона и машину – вместо того, чтобы пытаться контролировать призванного, еретики направляют его в пустой механический сосуд. Привязка выполняется с помощью одной **адской (-60) проверки Запретного знания (Демонология) (Инт)**, модифицированной по **таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва** (стр. 229 «**Основной книги правил**»).

Эффекты: демон будет заключён в машину и становится демонической машиной.

Продолжительность: в отличие от обычного ритуала призыва, в котором демон питается энергией ритуала, пока не исчезнет в ничто, последствия связывания могут быть вечными. Вполне возможно, что единожды связанный демон не может покинуть объект и останется в материальном мире, пока не соберёт достаточно сил, чтобы освободиться (предполагается, что он этого хочет – некоторым демонам нравится идея объединения с колоссальной машиной смерти) или будет освобождён кем-то, обладающим способностью разрушить заклинание. Уничтожение демонической машины также может освободить демоническую сущность.

Цена: ритуал тяжёл даже для самых могущественных из еретиков. Каждый участник ритуала получает 4к10 единиц урона каждой характеристика на. 2к10 часов, плюс один час за каждое очко Размера созданной демонической машины. Кроме того, необходимо сделать два броска по таблице психических феноменов (см. стр. 210, «**Основной книги правил**») и применить результаты ко всем участникам ритуала.

Цена провала: связывание прошло неудачно, и демон освобождается от власти еретика. Если демон был участником ритуала против своей воли, он немедленно набрасывается на еретиков. Если демон участвовал добровольно, он просто возвращается в Варп, проклиная еретиков за неудачу. Так или иначе необходимо сделать бросок презрения Варпа (см. стр. 227 «**Основной книги правил**»), с бонусом + 10 за каждую степень провала после первой.

Ритуал единения

Ritual of bonding

Иногда простой преданности оказывается недостаточно, и хозяин множества приспешников может потребовать от них полной покорности. Для еретика, желающего обеспечить абсолютно полное послушание во всем, а также обрести способность видеть глазами своих приспешников и знать то, что знают они, существует древний и опасный обряд. Ритуал единения позволяет еретику психически привязать слугу к собственной душе, сделав его своей марионеткой.

Требования: у еретика должен быть талант Слуга (Ничтожный, обычный или Могучий), а также необходим обладатель особенности Псайкер для выполнения ритуала; еретик может совершить это сам, если он является псайкером. Ритуал должен быть совершен в тихом и отдалённом месте, ибо слияние умов – тонкий процесс и слишком много иных разумов могут нарушить ритуал. Псайкер, выполняющий ритуал, должен пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Запретного знания (Варп) (Инт)**, модифицированную по **таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва** (стр. 229 «**Основной книги правил**»), чтобы успешно выполнить ритуал. Если место шумное или не слишком уединённое, проверка получает штраф -20. В случае успеха, еретик, который должен быть объединён со слугой, должен пройти встречную **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли против Силы воли** слуги. Еретик добавляет + 10 к броску за каждую степень успеха после первой, полученной при проверке Запретного знания.

Эффекты: слуга отныне един с еретиком. Хозяин может видеть глазами слуги и наоборот (и оба могут использовать любые умения, таланты и особенности, основанные на Восприятии, которые могут быть у другого). Эта способность ограничена пределом в 2к10 километров, но работает через сплошные стены, пустоту и даже если один из пары будет слеп. Однако психическая защита (например, поле Геллера) мешает связи, и заставляет еретика пройти **тяжёлую (-20) проверку Силы воли**, чтобы использовать связь. В бою ни один из них не может быть Ошеломлён, если не Ошеломлён другой. Слуга во всем подчиняется еретику; считается, что он автоматически проходит любые проверки Верности, даже если хозяин прикажет ему сделать что-то откроевнное самоубийственное. Если прислужник будет убит, хозяину предстоит пройти о**чень тяжёлую (-30) проверку Силы воли** или получить 2к10 единиц постоянного урона Силе Воли. Этот урон считается психической атакой – от него помогает соответствующая Сопротивляемость.

Продолжительность: единение постоянно, и оборвать эту связь в силах только смерть.

Цена: единение одного разума с другим утомительно, и может истощить всеъ участников на несколько дней. Независимо от того, был ритауал успешен или нет, все участники получают количество уровней Усталости, равное их бонусу Выносливости и мгновенно падают без сознания на 1к5 часов. Сброс этой Усталости после пробуждения займёт вчетверо больше времени против обычного.

Цена провала: существует немало психических реакций на неверно проведённый ритуал. Псайкер может временно лишиться своих способностей, хозяин часто остается ослеплённым и истекает кровью, а бедный и ничтожный прислужник – погибнуть. Если ритуал единения прошел неудачно, колдун должен пройти **напряжённую (-40) проверку Силы воли** или потерять возможность использовать психо-

силы на 1к5 дней. Еретик, к которому ритуал пытался «привязать» слугу, должен пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости** или потерять сознание на 1к5 часов, ослепнуть на 1к5 дней и получить 1к10 единиц урона, от которого не спасает броня и бонус Выносливости. Если еретик сам совершал ритуал, он должен пройти обе проверки. Слуга, которого хотели объединить с хозяином, должен пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** со штрафом -10 за каждую степень провала в проверке Запретного знания. Если слуга проваливает проверку, он умирает.

РИТУАЛ ПРИНУЖДЕНИЯ

Ritual of Breaking

Для многих еретиков нет большего символа могущества, чем подвластный демонический зверь. Заставить такое существо везти всадника по требованию Тёмных богов – верный признак господства, и многие еретики теряли не только жизни, но и души в попытках приручить джаггернаута Кхорна, поймать скакуна Слаанеш, или превратить крикуна в грациозный диск Тзинча.

Требования: прежде чем еретик сможет начать ритуал принуждения и претендовать на собственное демоническое ездовое существо, он должен призвать демона, который станет таким «конём». Большинство демонов нельзя использовать в подобном качестве – нет глупцов, готовых оседлать ужаса или гончую, так что в целом этот ритуал поможет подчинить джаггернаута Кхорна, скакуна Слаанеш и крикуна Тзинча (последний должен быть преобразован в диск, см. стр. 113). Последователи Нургла могут попытаться вызвать какое-нибудь отвратительное существо, годящегося под седло (возможно, зверя Нургла); демонические ездовые звери, не связанные с пантеоном, существуют, а сложность их подчинения завпсит от облика и определяется мастером. Будущих верховых демонов всегда вызывают с помощью Обряда дикой ярости. Условия вызова и принуждения демона различаются в зависимости от его типа: кхорнитские благоприятствуют смерти и бойне, существа Слаанеш – удовольствию и боли, и так далее. Когда демон будет вызван, еретик не обязан проходить проверку Подчинения демона, так как её заменяет ритуал. Если демон вызван правильно, Ритуал принуждения требует **тяжёлой (-20) проверки Запретного знания (Демонология) (Инт)**, модифицированной по **таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва** (стр. 229 «**Основной книги правил»)**, за которой следует **встречная серьёзная (+0) проверка Силы воли еретика против Силы воли** скакуна.

Эффекты: демонический скакун подчиняется воле еретика – им можно управлять по правилам Дрессуры (особое применение умения Выживание, см. стр. 111 «**Основной книги правил**»). Кроме того, принуждение демонического зверя – примечательное достижение, за которое еретик получает 2к5 единиц Тёмной славы.

Продолжительность: зверь служит еретик, пока сохраняет материальное тело. Если еретик может поддерживать существование демона – например, убивая живых существ, купая в психической энергии или держа в плену новых ощущений – демон может оставаться в тварном мире бесконечно. Принуждение, однако, не является постоянным, и если демон будет изгнан в Варп (по какой-либо причине), то контроль теряется.

Цена: поединок воль между демоническим скакуном и еретиком должен быть напряжённым и занять 10к5 часов. Количество степеней успеха во встречной проверке Силы воли вычитается из этой продолжительности. Еретик также получает один уровень Усталости за каждые десять часов в ритуале, снова вычитая степени успеха из длительности. Мастер также может применить травмы к еретику (попытка приручить джаггернаута может привести к чему-то большему, чем сломанные кости!).

Цена провала: если еретик не сможет совладать с демоном, тот нападает на него непосредственно перед возвращением в Варп; считайте, что еретик Ошеломлён.

РИТУАЛ ПРЕДСКАЗАНИЯ БУДУЩЕГО

Ritual of futures foretold

Многие псайкеры используют Губительные силы, чтобы получить представление о грядущем, надеясь, что даже несколько мгновений таких видений принесут им преимущество над врагами. Многие дураки потеряли рассудок, пытаясь предугадать, что должно произойти, и даже те, у кого есть надлежащая подготовка и дисциплина, рискуют разумом, даже на самый краткий миг вглядываясь в пряди возможной судьбы.

Требования: этот ритуал может провести только еретик или персонаж с особенностью Псайкер, а также умениями Псичувство, Запретное знание (Демонология) и Запретное знание (Варп). Обладание любым из следующих умений, также добавляет +1 к итоговой проверке: Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика), Учёное знание (Нумерология), Учёное знание (Оккультизм) или Запретное знание (Псайкеры). Ритуал должен проходить в месте, которые еретики хотят увидеть в будущем. Они могут попытаться увидеть охотника или преследователя; узнать, будет ли построенное ими стоять на этом месте через несколько дней; они могут искать себя, чтобы убедиться в собственном выживании несмотря на все тёмные деяния, которые они собираются совершить; всё что непосредственно связано с будущим этого места. Псайкер, проводящий ритуал, должен пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Псичувства (Вос)**, модифицированную по **таблице 6-7: Модификаторы ритуала призыва** (стр. 229 «**Основной книги правил**»). Другие колдуны, отвечающие требованиям этого ритуала, могут помочь псайкеру – их помощь приносит бонус + 10 за каждого.

Эффекты: еретик создает окно в будущее, не больше 20 метров х 20 метров, которое показывает, что может произойти точно в этом месте. Будущее никогда не бывает совершенно ясным, и видимое слегка размыто. Звук доносится с ужасным эхо, и для понимания необходима **очень тяжёлая (-30) проверка Восприятия**. Еретики не могут взаимодействовать ни с чем, что они видят, так как они смотрят в варп-окно. Видение показывает будущее, отстоящее от настоящего на один день, плюс ещё один день за каждую степень успеха проверки Псичувства. Такие видения никогда не являются на идеально точными – такова природа Варпа и капризы Судьбы.

Продолжительность: окно существует в течение количества минут, равного половине бонуса Силв воли (округлять вверх), плюс ещё одна минута за каждую степень успеха после первой.

Цена: колдун и любой, кто ему помог, получают 1к10 уровней Усталости после того, как окно рассеется. Кроме того, предполагая, что проверка Псичувства была успешной, все, кто смотрит в будущее, должны пройти **ординарную (+10) проверку Силы воли** или получить 1к5 единиц постоянного урона Силе воли.

Цена провала: Если проверка Псичувства провалена, необходимо сделать один бросок по таблице психических феноменов (см. стр. 210 «**Основной книги правил**») за каждую степень провала. Ритуал не может быть повторён в этой области в течение 1к10 часов.

Архитекторы грядущего

Расследования
•
Вглубь Вопящего вихря
•
Демоны Тзинча
•
Некроны

Глава III: Архитекторы грядущего

«Ваше высокомерие превосходит лишь ваше невежество! Посылайте корабли, посылайте солдат, если пожелаете, посылайте даже Ангелов Смерти. Но знайте – вы не можете покорить Вихрь – здесь нет закона, лишь хаос, и нет Императора – лишь Тзинч. Нельзя избежать судьбы, которая ждет всех нас»

– последние записанные слова архидьякона Эзопа Геродота, Отлучённого предателя

Вопящий вихрь — искажённое и постоянно изменяющаяся скопище миров и враждебных банд. Мало где не плетут интриги, которые можно раскрыть, не применяют силы, которую можно покорить, или не встретить нового и ужасающего противника, с которым можно сразиться. За всеми этими конфликтами, тайнами и смертями стоит Архитектор судеб, Великий интриган и Повелитель лжи, бог Хаоса Тзинч, и каждый миг его слуги неустанно трудятся над запутанными интригами и заговорами, продиктованные вечно меняющимися прихотями господина. Тем не менее, каждый прислужник – лишь пешка в великой игре, которую Тзинч ведёт против иных богов Хаоса, и любая победа, будь то ниспровержение целого мира или порабощение разума одного смертного – ещё один небольшой шаг к окончательному торжеству.

В Вопящем вихре находится много важных миров, каждый из которых играет определённую роль в планах Тзинча. К'сал — мир великих страстей, где колдуны-технократы трёх огромных городов идут каждый своим неторным путём к могуществу. Ужасная Корваска — мрачная, неестественная планета яростных потрясений и перемен, которая бросает вызов всей известной логике. Выработки – разрушающийся мир, опустошаемый день за днем, где две враждующие кузницы бесконечно борются друг с другом. Адские пейзажи Пылающей гробницы скрывают великую загадку, а на её вечно меняющейся расплавленной поверхности резвятся демоны Тзинча. Колыбель для кошки – собрание кишащих демонами планет, обьединённое чудесными варп-туннелями, известными как нити Колыбели. Наконец, Столпы вечности – мир льда и смерти, где по поверхности бродят кочевые племена, молящиеся Тзинчу, а древняя и безбожная раса чужаков медленно пробуждается после миллионов лет сна.

Описания новых миров рассказывают и об ужасных противниках, начиная от горящих людей Пылающей гробницы и заканчивая мутантами Корваски. Столпы вечности скрывают собственный ужас – некронов. На этих мирах хватает возможностей стяжать Тёмную славу или Порчу, а также сплолна применить правила Расследования из этой главы. Благодаря им, еретики могут изучкть врагов, раскрывать заговоры, исследовать и находить древние артефакты ужасной мощи и, возможно, узнавать слова силы, что позволят господствовать над ничтожными смертными, а для тех, у кого хватит смелости – и над демонами Варпа.

Расследование

«Ты раскрыл мои планы и положил конец моим интригам. Каждая шестерня, которую я привел в движение, сломана, и деяния мои ныне полностью открыты. Как и было задумано...»

– король-раб Л'Фант Сенестер перед апофеозом

Тёмных богов недостаточно просто умолять о благословении, и не каждый конфликт между слугами Хаоса может быть разрешён силой оружия. Часто требуется более тонкий подход, и любой, кто желает стать владыкой Хаоса, должен будет изучить такие пути и овладеть ими. Хотя **Black Crusade** – это игра о деяниях и поступках еретиков, которые ступают по тонкому пути между бесконечной тёмной славой и абсолютной порчей, приходит время, порой даже им следует сделать шаг назад и отыскать ответы, скрытые от меньших созданий, дабы полностью прозреть свою судьбу. Описанные ниже правила позволяют мастеру создавать расследования, что добавит глубины бесконечным интригам и заговорам, которые окружают всех идущих путём к величию.

Использование расследований

Многие Расследования (хотя и не все) можно разбить на отдельные части: введение, поиск и толкование улик, выслеживание цели (противника или сведений, которые ищут еретики), противостояние с противником или поиск сведений, встреча с последствиями.

Вступление

Первый шаг – предоставить еретикам что-то, стоящее расследования. В это же время определяются мотивы еретиков. Это может быть погоня за соперниками, которые уже какое-то время отравляют жизнь героям, возможно, поиск их логова или чего-то очень важного, что еретики могут уничтожить или осквернить. Мотивом может быть поиск тайных знаний, таких как истинное имя демона, описание определённого ритуала или древние и могущественные артефакты. Также еретики могут просто наткнуться на достойную их интереса сцену или событие – случайно или повинуясь воле высших сил.

Создание основы

Разобравшись со вступлением, мастер должен уточнить три основных элемента события, которое потребовало вмешательства еретиков. Это:

Противник: им может быть конкретный человек или группа, которые непосредственно пытаются уничтожить еретиков или украсть и извратить что-то, принадлежащее еретикам или их союзникам; или это может быть просто кто-то, стоящий между еретиками и сведениями, которые они ищут.

Тайна: событие, которое расследуют еретики. Возможно, они застряли на К'сале после того, как их транспорт был повреждён неизвестным культом, или, может быть, великий колдун-тзинчит исчез, оставив обширную коллекцию артефактов без присмотра, а еретики должны выяснить, где находится его скрытое убежище, чтобы разграбить его секреты.

Место: расследование должно быть привязано к определённому месту – например, равнинам Ужасной Корваски или рабским кварталам Выработок.

Улики и доказательства

В основе любой хорошей тайны лежит улика – свидетельство, которое еретики могут использовать, чтобы сложить с другими и понять, что происходит (или произошло), тем самым продвинув сюжет вперед. Иногда они могут получить первоначальную улику от союзника, а других случаях будут вынуждены собирать доказательства сами, тщательно просеивая собранные сведения. Улики могут быть настолько абстрактными или конкретными, насколько пожелает мастер. Это может оказаться таинственная вокс-передача, которая, возможно, никогда не будет расшифрована, но за которую всё ещё ведётся борьба, или остатки неудавшегося ритуала, которые побуждают еретиков открыть его секреты и силу.

Следуя за уликами

На этом этапе расследования еретики более полно раскрывают интригу. Они начинают собирать воедино детали того, что изначально требовало расследования. Здесь особенно важны правильный темп и нагнетание напряжения. Иногда эта стадия включает погоню – еретики могут пытаться вывести украдённый челнок на орбиту до того, как ячейка враждебных культистов успеет сбежать, унося с собой сведения об скрытом убежище пропавшего колдуна, или броситься вдогонку за ненавистным служителем Инквизиции, который скрылся с гримуаром, хранящим частицу истинного имени могущественного повелителя перемен.

Во время этой части расследования еретики также могут столкнуться со всевозможными осложнениями. Противник может обнаружить, что за ним следят, и заметать следы, устраняя любого, кто мог помочь еретикам преследовать его дальше. Если расследование зашло в тупик, мастер может помочь игрокам, дабы не терять темпа – например, подослать культиста, едва цепляющегося за жизнь после неудавшейся попытки вызвать глашатая Слаанеш, или, возможно, недруга пропавшего колдуна, который обещает помочь еретикам в поисках в обмен на долю добычи. Также мастер может ввести новые, связанные с интригой события, таким образом, более полно раскрывая происходящее.

Конфронтация

Как только еретики раскроют своих противников или загонят их в ловушку, начнётся конфронтация. Эта часть обычно опирается на правила боя, хотя, порой для победы жизненно важно обнаружить уязвимое место особенно могущественного противника. В игре описано огромное количество врагов, что позволяет создать незабываемую сцену, в которой окружение станет не меньшим препятствием на пути еретиков чем их противник.

ЗАВЕРШЕНИЕ

В этот миг еретики обнаруживают, насколько успешны были их поиски или сражения с врагами, что злоумышляли против них. Именно на этом этапе становятся известны непосредственные последствия их действий, а иногда противник может спастись – в рамках сюжета, либо в результате действий еретиков. Если еретики добились успеха, они будут вознаграждены новыми богатствами и снаряжением, или, возможно, даже получат Тёмную славу. Если расследование провалилось, слуги Тёмных богов могут быть наказаны или брошены мнимыми союзниками, потерять Тёмную славу или даже получить Порчу. Также еретики могут удостоиться награды за сообразительность (или наказания за отсутствие таковой), а мастер волен обозначить будущие угрозы и другие последствия.

РАБОТАЯ ОТ ОБРАТНОГО

Создавая приключение с расследованием, мастер может с успехом работать «от обратного». Вместо того, чтобы определять, что еретики будут расследовать, и кто стоит за преступлением, ведущий может выдумать убедительного антагониста или препятствие и решить, почему оно оказалось на пути у еретиков. Имея конкретного врага, мастер может создать более реалистичную сюжетную линию, придумать антагониту прислужников и подходящую сцену для конфронтации. Работа от обратного также помогает ведущему лучше продумать истинные мотивы врага. Для еретиков постижение стремлений врага может стать Прорывом в деле или принести дополнительные подсказки, если темп игры начнёт падать. Также исходной точкой может быть не враг, а захватывающее место конфронтации, творческая идея для погони или даже просто место жестокого преступления. Мастер также может нарушить формулу, начиная работу с середины. Творчески обходя или подрывая ожидания игроков, можно создать интересную игру. С другой стороны, это может оказаться непросто – еретики могут почувствовать, что их провал был предрешён, хотя хорошо разыгранный провал может принести не меньше удовольствия, чем блестящая победа.

ЭЛЕМЕНТЫ РАССЛЕДОВАНИЯ

Расследование часто становится частью большого приключения, но если оно само служит главным приключением, мастеру предстоит заранее позаботиться кое о чём. Расследованиям, которые представляют целую историю, требуется введение, противник, которого преследуют еретики, чёткое описание тайны, которую разгадывают еретики, и место, в которой происходит расследование.

Разнообразные доказательства

Еретики могут добыть множество улик, а те способны двинуть расследование вести по двум или более отдельным направлениям. Это отличный способ разделить поиски и сделать игру нелинейной. Еретики должны будут выбрать порядок, в котором они хотели бы следовать за доказательствами, а если времени мало, им придётся разделиться и постараться пройти по всем следам одновременно.

ВСТУПЛЕНИЕ

Эта часть предназначена для того, чтобы дать еретикам мотивацию начать расследование и довести его до конца. Оно приносит важную зацепку и задаёт тон происходящему. У мастера есть множество способов начать расследование; возможно, один из еретиков изучит неполный ритуал демоничества у великого колдуна, с которым встречался ранее, или получит предостережение о будущих бедах от самого себя!

ПРОТИВНИК

На этом этапе мастеру нужно продумать главного противника еретиков в тех событиях, что потребовали расследования. Личность «злодея» поможет определить тему и тип рядовых врагов, с которыми столкнуться еретики. Поиски истинного имени великого демона и вычисление тайных агентов Инквизиции – это расследования в совершенно разной атмосфере. Также мастеру предстоит подумать над мотивами противника – его цель может быть такой простой или такой сложной, как пожелает мастер, но обычно она сильно зависит от характера стоящей задачи. Это особенно важно при определении условий успеха и провала. Глава XI: «Противники» из **«Основной книги правил Black Crusade»** – хороший источник для примера врагов, начиная от мстительных великих демонов и заканчивая таинственными теневыми провидцами арлекинов.

ТАЙНА

Хорошего противника предстоит связать с конкретным заговором. Еретики должны знать (или иметь возможность выяснить), как их противник связан с тайной – возможно, через улику, непосредственно связанную с происхождением противника, или чем-то, оставшимся после неудавшегося ритуала. Возможно, еретики помогают правителям Велклира выследить убийцу, или ищут сбежавшего раба, который знает местонахождение скрытого убежища с артефактами. Иногда природу доказательства (см. стр. 79) диктует сама суть тайны, а в других случаях появление улик – это лишь искра, что разжигает любопытство, а значит и даёт ход расследованию.

МЕСТО

Теперь у еретиков есть причина начать расследование, а у мастера – представление о том, что они могут найти, когда доберутся до цели, но расследованию всё еще нужно место. У окружения должен быть свой «характер». В Вопящем вихре кружит несметное количество миров, и все они так или иначе находятся под влиянием Варпа и Губительных сил. Это означает, что всё может происходить в любой местности и сочетании таковой. Даже само время несовместимо с Варпом, поэтому места могут охватывать прошлое, настоящее и будущее. Наконец, мастер может спланировать, как еретики доберутся до места, где им предстоит вести расследование, а может предоставить игрокам самим это решить.

СОБЫТИЯ РАССЛЕДОВАНИЯ

События расследования — формальный способ обработать взаимодействие еретиков с другими людьми при сборе, исследовании и анализе сведений. Эти правила, в первую очередь, служат мастеру основой при подготовке к игре с расследованием в **Black Crusade**, а кроме того предлагают еретикам по-новому применять Следственные умения.

В САМОМ НАЧАЛЕ…

Определить, где еретики нашли свою первую важную подсказку — простой способ задать тему для расследования. Будут ли еретики скрытно обыскивать тщательно охраняемую библиотеку или примутся искать сведения в рабских ямах? Будут ли они изучать место преступления в глубинах улья или отправятся за своей добычей в пустоши? Чтобы найти улику или выяснить подробности, необходимые для начала расследования, еретикам обычно требуется пройти **ординарную (+10) проверку Бдительности**, модифицированную окружением, в котором проходят поиски, навыком противника, а также тем, на что он пошел, чтобы скрыть свои следы (см. **таблицу 3–1: Модификаторы поиска**).

Разнообразные модификаторы

Проверка Бдительности, успех в которой приведёт игроков к определенной сцене, может по решению мастера получать бонусы и штрафы за снаряжение, ресурсы и тщательность действий еретиков.

Таблица 3-1: Модификаторы поиска

Факторы окружения

Бросок	Результат	Модификатор	Пример
01-25	Нетронуто	+10	Таинственная библиотека
26-50	Чисто	+0	Жилой блок
51-70	Беспорядок	-10	Улица города-улья
71-100	Полный хаос	-20	Полуразрушенный подулей

Навык противника

Бросок	Результат	Модификатор	Пример
01-25	Беспечный	+10	Непродуманное преступление, ритуальная резня кхорнитов
26-50	Осторожный	+0	Страдающий паранойей чернокнижник, профессиональный преступник
51-70	Эксперт	-10	Обученный убийца, агент Инквизиции
71-100	Отлично подготовленный	-20	Посланник Оффицио Ассасинорум, колдун-эльдар

Доказательства

В основе любого расследования лежит важнейшее доказательство, улика, при помощи которой еретики должны постичь детали события, которое они расследуют (понять, где искать сокровище, где скрывается враг или попавший в беду союзник). Мастер может выбрать доказательство, соответствующее сюжету, который он создал, или может начать придумывать сюжет с доказательства и использовать его как источник вдохновения. С точки зрения Расследования доказательство может описывать всё что угодно, с чем могут столкнуться еретики и что продвинет расследование вперед.

Связанные умения

Связанное умение — это умение, связанное с определённым доказательством или уликой и используемое для исследования этого конкретного предмета. Для работы с древней звёздной картой потребуется Учёное знание (Астромантия), а Запретное знание (Инквизиция) поможет вычислить агента Святых Ордосов в рядах еретиков. Связанные умения служат простым способом придумать тему для расследования. Когда у конкретного доказательства есть соответствующее связанное умение или пара таковых, их обладателям будет намного проще проводить расследование. Связанные

Бег времени…

Мастер может добавить происходящему напряженности, строго отслеживая время. Сюжетные повороты, происходящие согласно «графику» и/или установление срока провала — действенные способы сделать расследование интересным.

умения позволяют мастеру определить, насколько сложным будет расследование для группы. Связанные умения также значительно облегчают размышления о сюжете. Мастер должен связать хотя бы одно умение с каждой уликой или доказательством.

ПРОВЕРКИ СЛЕДСТВЕННЫХ УМЕНИЙ

Каждое расследование имеет связанные с ним проверки следственных умений. Проверка Следственного умения использует связанное умение, относящееся к любой улике или части доказательства, лежащего в основе расследования. Сложность проверки зависит от сложности расследования. Сложность также определяет исходный срок, которое потребуется для расследования. Мастер должен бросить кости по таблице 3–2: Этапы расследования (см. стр. 81) или просто выбрать подходящий результат, чтобы определить, каковы сложность и исходный срок расследования. Успех в проверке Следственного умения позволяет еретику бросить 1к10 и добавить к выпавшему числу бонус соответствующей характеристики (той, что использовалась для проверки) – такое количество часов добавляется ко времени, которое считается успешно проведённым в расследовании. За каждую степень успеха после первой он может бросить ещё 1к10 и вычесть это значение в часах из исходного срока, которое, предположительно, должно занять расследование – это отображает, как еретики разгадывают тайну, опираясь на прошлый опыт и совершая логические скачки между умозаключениями. После того, как еретики продвинут расследование вперед на заданный промежуток времени, мастер может ввести сюжетный поворот.

Провал в проверке расследования показывает, что никакого прогресса достигнуто не было. Неудача на три или более степени провала в проверке свидетельствует о серьёзной неудаче. Мастер должен добавить 1к10 часов к исходному сроку, необходимому для завершения расследования, и может ввести Осложнение (см. ниже). Неудача на пять или более степеней означает, что расследование полностью остановилось – мастер может либо объявить его проваленным, либо ввести Прорыв в деле (см. ниже), чтобы еретики смогли возобновить расследование. Кроме того, мастер вправе ввести Осложнение, Прорыв в деле или сюжетный поворот в любой миг, когда он сочтет это целесообразным для повествования, а для расследования **напряжённой (-40)** или большей сложности, он может уменьшить или увеличить общее время или исходный срок (на основе результатов проверки Следственного умения) в процентах, а не в часах.

Помощь в расследовании

В проверке Следственного умения еретики могут помогать друг другу (см. правила помощи на стр. 37 «**Основной книги правил**»). Каждый оказывающий помощь союзник снижает сложность проверки следственного умения на один шаг. Каждый помощник должен иметь связанное умение, соответствующее исследуемой зацепке, а помогать в одной проверке могут не более двух союзников. Помощь не влияет на исходный срок проверки следственного умения. Иногда у еретиков появляются выходящие за рамки проверок заданного умения идеи о том, как продвинуть вперед расследование. Если еретик предпринимает действие, которое, по мнению мастера, поможет расследованию (даже если оно не имеет особого отношения к умению), он может уменьшить сложность проверки следственного умения или увеличить количество степеней успеха, основываясь на том, насколько полезными были действия персонажа. Если еретик предпринял действие, которое, по мнению мастера, повредит расследованию, он может повысить сложность проверки следственного умения или увеличить количество степеней провала в уже проваленной.

Следующий шаг

Если еретики потратили на расследование количество времени, равное его исходному сроку, расследование считается успешным – еретики получают нужные сведения и могут переходить к следующей сцене, что подготовил мастер.

ОСЛОЖНЕНИЯ, ПРОРЫВЫ И СЮЖЕТНЫЕ ПОВОРОТЫ

В каждом расследовании есть дополнительные сцены, которые могут произойти в разные мгновения. Осложнения возникают, когда еретики набирают слишком много степеней провала или совершают какое-то особенное действие. Прорывы в деле происходят, когда расследование полностью зашло в тупик, но мастер готов дать еретикам второй шанс вместо того, чтобы объявить о провале. Сюжетные повороты дают способ развить повествование и добавить изюминку в приключение.

Осложнения

Это проблемы, возникающие в ходе расследования. Обычно это внутриигровая проблема, которую нужно отыграть, либо преодолеть. Это может быть ложный след, уводящий еретиков с верного пути, кража жизненно важных доказательств, раскрытие маскировки, появление врагов, пытающихся остановить расследование силой, или властей, встающих на пути. Возможности бесконечны, и мастеру всегда стоит придумывать нечто уникальное. Если еретики успешно справятся с осложнением, мастер должен предоставить им бонус к следующей проверке следственного умения.

Прорывы в деле

Если проверка провалена на пять или более степеней, это означает, что расследование приостановилось. Мастер может объявить о провале или ввести прорыв в деле, что позволит продолжить работу. Это может быть анонимная подсказка, указывающая еретикам верное направление, враг их врага, предлагающий совет, или даже новое происшествие, сходное с событием, с которого началось всё расследование (например, неудавшийся ритуал попытались провести снова). Каждый прорыв представляет возможность найти новые пути для расследования. Еретики могут узнать что-то новое об уликах, которые они уже собрали, или получить полностью новые доказательства.

Сюжетные повороты

Так обобщённо называются события, которые еретики должны преодолеть, связать с основной историей или с помощью которых они должны раскрыть важную часть сюжета. Сюжетные повороты могут быть общими, но они часто привязаны к связанным умениям. Это может быть обычная схватка, где еретикам нужно прорубить себе дорогу сквозь врагов, а может – новые открытия, позволяющие узнать большее об антагонисте, неожиданные повороты, которые отправляют еретиков в новом направлении или изменяют восприятие предыдущих улик, а может даже более подробная информация об общем сюжете в рамках расследования. Как и в случае с осложнениями и прорывами, мастеру лучше придумывать новые, интересные повороты.

Таблица 3-2: Этапы расследования

Бросок	Запутанность	Сложность	Пример	Исходный срок
01-10	Простая	Лёгкая (+30)	Собрать рыночные сплетни; узнать, кто руководит местной гильдией работорговцев	1 час
11-25	Базовая	Рутинная (+20)	Узнать, кому служит могущественный чемпион; изучить историю региона	6 часов
26-40	Путанная	Ординарная (+10)	Узнать о самых выдающихся культах в округе	24 часа
41-60	Требовательная	Серьезная (+0)	Определить загадочный яд; установить личности подпольных торговцев артефактами.	72 часа
61-75	Изнуряющая	Сложная (-10)	Изучить историю демонической сущности; открыть нечто, что Инквизиция пыталась спрятать	14 дней
76-90	Хитросплетённая	Тяжелая (-20)	Перевести том, посвящённый оккультным ритуалам; постичь истинное имя демона	1 месяц
91-00	Непостижимая	Очень тяжелая (-30)	Заполучить полное истинное имя могущественного великого демона; научиться созданию демонических машин; внедриться в культ врага и захватить над ним власть	1к5 лет

Сюжетные повороты – это, прежде всего, элементы повествования, поэтому вполне уместно смешивать и сочетать их. Поскольку связанное с конкретным доказательством умение часто тематически соотносится с сюжетом расследования, бывает полезно включить применение этого умения в расследование в рамках сюжетного поворота (например, если связанное умение – Техпользование, а рамках поворота еретикам придётся иметь дело с механизмами, а если Навигация (Варп) – то с машинерией звездолёта или варп-переходами).

ОКОНЧАНИЕ РАССЛЕДОВАНИЯ

Последний шаг — завершение расследования. Мастер должен изучить, насколько успешными или неудачными были действия еретиков и вознаградить или покарать их в зависимости от обстоятельств.

Успех

Первоочередной и наиболее важный результат успешного расследования — то, что еретики получают те самые сведения, которые искали. Иногда это будут данные, которые приведут непосредственно к следующей части приключения. В других случаях это будет просто важным знанием, которое может применить позже. Преуспевшие еретики могут рассчитывать и на иную награду – новое снаряжение и опыт, Тёмную славу, контакты и, в случае необходимости, Порчу. Вообще говоря, успешное расследование должно привести к тому, что еретики станут сильнее, чем раньше — в Вихре нет места альтруизму, и потому в основе любого расследования будет лежать эгоизм или инстинкт самосохранения. Мастер должен поощрять безжалостных и успешных еретиков, особенно если они завершили расследование более могучими, чем были, когда начинали его.

Провал

Мастеру стоит продумать несколько условий провала расследования. К провалу может привести простое накопление определённого количества степеней провала в проверках Следственного умения, поражение в ходе сюжетного поворота или опоздание. Провал может караться гибелью важных НИП, потерей статуса, Тёмной славы, получением Порчи, гневом могущественного демона, потерю Тёмного покровительства (см. дополнение **Tome of Excess)** или множество других негативных последствий. Вопящий вихрь ничего не прощает, и мастеру стоит брать с него пример.

Вглубь Вопящего Вихря

«В одном мы можем быть уверены. В аномалии, которую вы называете Вопящим вихрем, не могут существовать никакие известные живые существа или миры»

– лексограф Милош Тарнасс Коллегиуму Тенебра

Хотя Око Ужаса, возможно, является самой крупной и наиболее известной областью вторжения Варпа в космическое пространство, по всей галактике хватает и других. Вопящий вихрь — одна из таких аномалий, рождённая от того же катаклизма, который разрушил цивилизацию эльдар и создал Око Ужаса. В отличие от Ока или Мальстрима, которые кажутся исполинскими разрывами в ткани реальности, Вихрь соответствует своему названию, будучи водоворотом, спускающимся во тьму. Очень немногие обращают взгляд в эту область космоса, ибо это приносит боль. Оказавшись в эфирном течении, астропаты и навигаторы обнаруживают, что им очень трудно вырваться на свободу, а постоянные стенания и вопли тех давно погибших ослабляют их решимость. Многие стремились всмотреться в Вихрь и пришли к тому, что Империум считает безумием или ересью. Именно по этой причине Вопящий вихрь живёт и выжидает, готовясь извергнуть свои страдания на Империум Человека.

В Вопящем вихре обычные законы физики, науки и времени не всегда незыблемы. Материя Варпа смешивается с тем, что когда-то было реальным пространством. Планеты и другие небесные тела, которые прожорливый водоворот поглощал тысячелетиями, теперь мало похожи на то, чем они были раньше, и в некоторых случаях существуют там, где их быть не должно. Навигация здесь требует прямой связи с Варпом, и прокладывать путь может лишь колдун, псайкер или демон-проводник. Имперский экипаж, случайно оказавшийся в Вопящем вихре, быстро потеряет себя в кажущейся случайности, созданной кипящей вокруг энергией и вскоре добавит свои голоса в хор проклятых.

Империуму почти ничего не ведомо о Вопящем вихре – он может лишь догадываться, что на окраинах шторма есть несколько обитаемых миров. Эти Сумеречные миры – наиболее цивилизованные и развитые планеты в Вихре. Кроме того, именно там обитает большая часть населения. Хотя населены не все Сумеречные миры, на большей части обитают люди. В этой области пространства происходит большая часть пустотных путешествий, так как углубляться в водоворот — значит рисковать жизнью и душой в бурных штормах Внутреннего кольца.

Внутреннее кольцо — дурное место для всех, кроме самых решительных или безумных. В то время как Сумеречные миры просто кишат знамениями, делающими навигацию почти невозможной, Внутреннее кольцо, похоже, деятельно пытается сбить с пути корабли и уничтожить их, чтобы добавить голоса погибших в хор душ, стонущий в мольбе о свободе. Даже внутри Вихря мало что известно о лежащих здесь мирах. Иногда человек, группа или корабль выходят из Восходящей спирали, чтобы поделиться знаниями, которые получили в попытке начать новый крестовый поход против Империума. Зачастую таких путников считают сумасшедшими и убивают – зачастую заслуженно. Однако те, кто достаточно силён, чтобы выдержать Внутреннее кольцо и Нижний вихрь, собирают вокруг себя новых последователей, учат их истине Варпа и силе, которую они могут стяжать. Это будущие военачальники и правители, которые принесут бойню в Империум и стряхнут Бога-Трупа с его трона.

Ниже Внутреннего кольца находится Нижний вихрь, область пространства, настолько насыщенная энергиями Хаоса, что один лишь взгляд на неё сводит с ума большинство смертных. Существует множество теорий и историй о том, какие ужасы таятся в самом сердце Вопящего вихря, но на сегодняшний день ни один отчёт не проверить. Вероятно, все они точны и лживы одновременно. Наверняка можно сказать лишь, что очень немногие, совершившие путешествие в Нижний вихрь, вернулись оттуда, не говоря уже о том, чтобы сохранить какое-то подобие здравомыслия.

Пути в Вопящий вихрь

Есть много путей, позволяющих ступить в Вопящий вихрь, но большинство из них крайне нестабильны. Поиск пути не через Тринадцатую станцию Прохода – непростая задача сам по себе. В отличие от Ока Ужаса, которое едва ли не приветствует новых слуг и последователей Тёмных богов, Вихрь не рад ни союзникам, ни врагам – по крайней мере, явившимся без подношения. Хотя Тринадцатая станция является самой стабильной и надежной, есть еще две места, сквозь которые удавалось пройти достаточно часто:

- **Изгнание**: эта планета находится на самой границе реального мира и внешнего Вихря. На ней расположен один город. Здесь те, кто ищет путь в Сумеречные миры, могут найти капитана. Цена очень высока, но пока ни один корабль не был потерян в Варпе. Изгнание – самый дальний предел коего могут достичь золотые корабли К'сала. Капитаны-к'сальцы бывают здесь очень редко и обычно лишь исполняя поручение, полученное от правителей городов.
- **Процарапанное пространство**: наиболее известные пиратские капитаны, считают эту варп-туманность способом проникнуть как в тварный мир, так и во Внутреннее кольцо, а то и в Нижний вихрь. Риск чрезвычайно высок, и найти достаточно дерзкого капитана, почти невозможно, но любой, кто решится, может извлечь немало выгоды из способности достичь обеих сторон завесы.

Подношение

Как бы персонажи игроков не попали в Вопящий вихрь, им потребуется совершить ритуал. Каждый игрок должен принести жертву Губительным силам или демону-проводнику, а несколько путешествий требуют нескольких подношений. Вопящий вихрь – опасный край, и никто не может входить и выходить туда просто так.

К'САЛ

«К'сал всегда меня поражает. Все в расцвете сил, и есть всё, что может пожелать человек. Это здорово нервирует»

– Левитик Шрумпф, продавец душ

Самодостаточный, относительно мирный и весьма развитый К'сал во многом воплощает устремления любого мира в Империуме. Никакого заметного загрязнения, очень редкие преступления и торговля, которой позавидовала бы столица любого сектора. Однако Империум сравнял бы планету с землёй хотя бы потому, что её жители достигли этого вольным применением благ Варпа – особенно мерзким колдовством. А уж если бы имперцы узнали о мрачных тайнах, что таятся под внешне спокойным фасадом… Управляемый тремя городами – Тарнором, Велклиром и Саргабом - К'сал остаётся одним из самых важных и полных незаметных опасностей миром Вихря.

Место пересечения шестого и седьмого антецедуалов Вихря является уникальным местом, поскольку обычно беспокойный космос здесь успокаивается по мере приближения к системе. Бурю сдерживают особые расположения окружающих планету трёх лун (Малкиса, Веншаи и Энтори) и могущественные заклинания самих к'сальцев. Так как положение спутников меняется, для успокоения Варпа требуются точные расчёты астромантов-велклирцев и ужасные жертвоприношения Повелителю судеб. Луны важны и сами по себе, так как каждая обладает особыми свойствами. Малкис – погибающий газовый гигант, полный всевозможных источников топлива и ядовитых субстанций, полезных в создании новых чар и оружия. Луна смерти Веншаи способна с равной лёгкостью как дарить жизнь, так и забирать, что свидетельствуют груды костей тех, кто пытался покорить К'сал. Энтори – мёртвая скала, лишённая растительности или атмосферы, но на ней расположено загадочное сооружение, что было возведено до возникновения всех известных цивилизаций, а также множество колдовских оберегов на случай, если его создатели поднимутся вновь. Хотя каждая луна достаточно велика, чтобы стать планетой, колдуны смогли закрепить их и использовать на благо К'сала.

В отличии от большинства миров Вихря К'сал выглядит из космоса почти чистым от порчи. Есть несколько населённых зон, но остальная часть планеты кажется необитаемой и безмятежной. Из атмосферы можно разглядеть фермы на побережье и в сердце континентов, а также крупные кузнечные комплексы. Даже в пустынях рядом с Тарнором сложные ирригационные системы и радужные купола лишь придают земле красоты. Но К'сал, как и сам Хаос, скрывает свою истинную природу под притягательной ложью.

Более внимательный осмотр позволяет заметить небольшие участки отравленной земли. Немногие знают об их истинном происхождении, хотя всем известно, что там ничто не живёт, и погода на них никак не влияет. Те, кто отважился вступить в эти земли, не находят причин для таких аномалий, а самые мудрые из правящих техноколдунов знают, что лучше и не приближаться. Когда планету терзают бури, они словно огибают порченые земли, не оставляя ни следа, и ничего не меняя. Эти аномалии словно кляксы усеивают поверхность К'сала и служат самым заметным свидетельством его истинной природы.

Между городами существует постоянное напряжение, которое временами выливается в агрессивный шпионаж, торговые войны и скрытое насилие. Впрочем, это редко продолжается долго, ведь все три города согласны в одном – нельзя позволить другим захватить власть и покорить остальных. Пакт Р'сулеира, подписанный кровью несколько веков назад и связанный душами почти трети выживших, запрещает открытую войну. Разумеется, это не останавливает особенно высокомерных или безумных, а большинство жителей просто научилось пути колдовских интриг и двуличных сделок, за которыми не уследить. Впрочем, запрет на войны вынуждает правителей концентрировать силы, и однажды может вспыхнуть планетарная война, которая наверняка уничтожит К'сал, а возможно и огромные просторы Вихря.

Многое в К'сале выдаёт его чародейскую природу. Всю планету окружает огромное кольцо пустотных доков, верфей, где строят желанные корабли, а в многочисленных комплексах кузниц трёх городов творят разные колдовские машины. И вновь внимательный осмотр выдаёт тайны силы К'сала: ужасные руны выжжены в металле, закалённом парящей кровью, стянутые незримыми цепями души вопят от муки, когда их втягивает в варп-обереги, а уголком глаза можно увидеть кошмарный облик механизмов и другие признаки того, что истинную власть планете приносят Губительные силы, а не простые технологии.

СОЗДАНО КОЛДОВСТВОМ, ПРОДАНО ЗА ДУШИ

Хотя формально орбитальными верфями управляют представители всех трёх городов, они постоянно борются за влияние. Двурушничество и обманы – обычное дело на доковом кольце. Агенты охотно срывают сделки конкурентов, чтобы продвинуть собственные товары. Это может показаться непродуктивным, но ни одна фракция не может долго удержаться на коне, поскольку два других города быстро примут ответные меры. Так же жёстко они действуют против чужаков, и немногие осмеливаются перейти дорогу торговцам с К'сала, известным своей мстительностью. В барах по всему Вихрю можно услышать истории об оружии, которое «случайно» ломалось и убивало хозяев, или предметах, исчезающих в последний миг в случае нарушения обещаний. И всё же находятся люди, пытающиеся перехитрить чародеев. Они быстро исчезают, а их души присоединяются к бессчётным миллионам, питающим ужасные производства К'сала.

Торговать с жителями этой планеты – значит продавать души, будь они заключены в телах живых рабов, трудящихся на фермах и в кузнях, или поглощены искусными ловушками и сосудами. Другой платы чародеи-технократы не приемлют. Часто они требуют за свои усилия также необработанные материалы, такие как бронза или камень, используя свои ресурсы только при особой необходимости, дабы не раскрывать тайны.

Доки над К'салом воистину чудесны. Здесь огромные когти из покрытого рунами металла сжимают корабли, пока их хозяева не отдадут плату душами. Здесь строятся и готовятся к путешествиям по Вихрю золотые корабли – гладкие, сверкающие суда, созданные скорее из безумного воображения, чем из банального металла, лучшее средство для передвижения по царству кошмаров. К своей досаде многие выяснили, что эти колдовские творения перестают работать за пределами Вихря, ведь используемые при их создании расчёты чародеев неприменимы в суровой реальности. Поэтому на К'сале производят и обычные корабли, выкованные в холодной пустоте и устойчивые к пронизывающим Вопящий вихрь течениям Варпа.

Кольцо доков ощетинилось батареями излучателей и варп-пушками, а также скрытыми ангарами истребителей и демонических машин. Прикованные душами к огромным костницам волшебники-рабы несут вечный дозор и предсказывают любые приближающиеся угрозы. Эти и многие другие защитные механизмы позволяют обитателям К'сала три тысячелетия отражать попытки захватить кольцо.

На поверхности вечно движутся колдовские кузни. Рабы и ученики трудятся день и ночь, пока не исполняют суровые требования хозяев. Их творения ценятся по всему Вихрю, и вероятно с чудесными товарами К'сала может сравниться лишь грубая техника Выработок.

Торговля душами – уникальное явление в Вихре. Многие демонические сущности требуют жертв в обмен на благосклонность, но лишь на К'сале смертные продают блага только за живые или пойманные души, ничем это не объясняя. Многие предполагают, что они нужны как приманка для заточения демонов в боевых машинах. Да, это так, однако лишь часть душ предназначена для таких простых дел, а большинство ждёт куда более страшный конец. Целые нации были размолоты в маслянистые эликсиры, коими смазывают демонические станки. Души народов очистили на раскалённых углях демонической плоти, перегнав в эссенцию чистой невероятной муки, достаточно жаркой, чтобы плавить адамантий. Бесчисленные сущности каждый день становятся платой К'салу, и, хотя многие действительно питают чародейские производства, остальные нужны безумным правителям планеты лишь для веселья.

Особенно ценятся последователи Бога-Трупа. Души многих были растянуты в струны непроходимого отчаяния и натянуты на музыкальные инструменты, на которых играют для посетителей чародеи Тарнора. Других сплели в мерцающие одежды, что причиняют заточённым внутри духам муки одним прикосновением к поражённой Варпом коже хозяина. Ещё больше сущностей смешали с цементом для создания особенно неестественных башен в Саргабе, чтобы те лучше выдерживали невероятную высоту. Говорят, что служителей Инквизиции проводят через порталы, соединяющие непредставимо безумные измерения, а их изувеченные остатки становятся удобрением в лазурно-голубых садах. Плоды вскрикивают с каждым укусом, а из мякоти текут потоки жидкой крови. Такова на К'сале судьба жертв Меняющего пути и его последователей.

Каждый город на чём-то специализируется, что обеспечивает постоянное соперничество и конфликты. В Велклире астроманты-связыватели созерцают истинную свободу Варпа, одержимо наблюдают и стремятся заковать его в коварные ловушки душ особыми ритуалами. Жители пустынь рядом с Тарнором предпочитают позволить Эмпиреям выражать себя, создавая новые неповторимые конструкции, приходящие в тёмных видениях. В изолированном на побережье Саргабе колдуны верят, что лишь они истинно понимают суть Варпа, и стремятся контролировать потоки

Моря душ в мягкой реальности Вихря. По одиночке каждый город грозен и способен создать невероятно разрушительное оружие. Вместе они могли бы стать неудержимыми, если бы кто-то смог прекратить безумные междоусобицы.

ПОЛИТИКА И ИНТРИГИ, КРОВЬ И ДУШИ

О качестве созданных на К'сале товаров можно сказать, что они прекрасно сработаны и опасны в руках тех, кто может позволить их себе и способен контролировать. Не случайно, что к'сальцы часто производят оружие, ведь на грозное колдовство и искажённые технологии велик спрос у потенциальных завоевателей. К'сальцы предпочитают пропитывать творения Варпом, однако для людей, стремящихся заполучить власть, хороши любые средства.

В производстве и продаже оружия и энергоисточников у К'сала практически нет конкурентов – исключая Выработки. На внешнем кольце Вопящего вихря есть и другие создатели подобных товаров – например, Связыватели тумана – однако на массовое производство не способен никто другой, кроме Механикус, а обычное качество изделий бледнеет по сравнению с творениями трёх городов. Впрочем, временами любознательные магистры странствуют по Сумеречным мирам в поисках возможности улучшить своё мастерство и научиться новому. Такие путешественники могут придумать что-то радикально новое, улучшающие качество и природу товаров планеты.

Однако на поверхности города постоянно интригуют и соперничают ради власти и большей доли в торге душами. Махинации ограничивает только пакт, строго запрещающий открытую войну. А вот всё остальное… диверсии, обманы, клевета и точечные убийства давно стали обычным делом. Впрочем, каждый из трёх городов чётко понимает, что для выживания ему нужны другие, и при редком обмене идеями рождаются настоящие чудеса. Прямым результатом совместной работы являются эфирные скаты и золотые корабли, однако лишь выдающаяся и влиятельная личность может направить безумие городов к своей цели.

Что же до самих к'сальцев, то на первый взгляд они, как и планета, кажутся идеальными. Все люди здесь невероятно красивы, здоровы и находятся в вечном расцвете сил. Немногие чужаки, осмеливающиеся поинтересоваться судьбой не соответствующих идеалам, вскоре исчезают. Несмотря на власть Тзинча, К'сал скрывает изменчивый облик от остального Вихря. Обладателям явных физических отклонений придают более приятный глазу облик, а щепотки их душ ублажают меняющие плоть демонические станки. Те, кого Меняющий пути одарил мутациями, приносят себя в жертву во славу Тзинча на огромных кострах в тайных местах каждого города согласно Пакту Р'сулеира, который обеспечивает неестественный порядок в диком хаосе планеты. Похоже, что такими подношениями можно умилостивить бога – это безумие соответствует его ненормальной природе. Благодаря колдовству, большинство к'сальцев сохраняет молодость, а тех, кто всё-таки стареет, размалывают в мерзкую жижу, которой поят рабочих в адских кузницах. На К'сале превыше всего ценят облик и используют для этого свой народ так же бережно, как и остальную планету.

САРГАБ

Город Саргаб находится в южном полушарии К'сала в заливе Креликс. Островная часть города, достигающая примерно двух с половиной десятков километров в длину и восьми в ширину (хотя эти цифры меняются всякий раз, когда из вздумают уточнить) служит главным центром торговли. Здесь же на нижних этажах кристаллических шпилей живёт большая часть населения. Почти все кузницы расположены за пределами Саргаба, поскольку представляют опасность. Самые продвинутые и опытовые производства расположены на окружающих город мелких островах, где томятся и многие демоны, ожидающие заточения в обереги и механизмы.

Все здания Саргаба тянутся ввысь, демонстрируя превосходство каждого обитателя над соседями. Престиж чародея измеряется высотой его башни, и те, кто сравним по силе с правящими факторами, часто даже не видят поверхность. Обычные жители живут пониже, а на землю ступают разве что рабы. Саргабцы верят, что соприкосновение с поверхностью заземляет их личную силу и тем оскорбляет Тзинча, что ослабляет контроль над Варпом.

Изолированный от остальных городов Саргаб может похвастаться лучшим производственным центром на планете, не считая верфей. Саргабцы утверждают, что относительный покой позволяет им легче общаться с Архитектором судеб, отчего их творения более соответствуют всеобъемлющему замыслу. Разумеется, великие теоретики Велклира и строители-демагоги Тарнора едко возражают, что склонность повторять старые работы не является прогрессом. Но архитекторы Саргаба продолжают всё так же смешивать камень с энергиями Варпа, чтобы своими безумными замыслами бросать вызов самой гравитации.

Из трёх городов Саргаб традиционно предпочитает улучшать уже известное до совершенства. Готовность постоянно изменять старые замыслы привела к огромным прорывам в их главном искусстве – умении направлять силу. Никто на планете не понимает потоки Варпа лучше чародеев Саргаба. Их врождённая способность отклонять, замедлять и усиливать энергию предотвратила многие поломки в кузнях и позволила создать настоящие чудеса. Посредники Саргаба даже утверждают, что мудрец-конструктор Р'сулиер смог связать Аурунтавра лишь потому, что ему бросилась на помощь гостивший магистр-направитель. В это мало кто верит, однако истории о создании зверя оставили многие вопросы без ответа.

Городом и его кузнями правят Четырнадцать факторов, чьи дворцы стоят на вершинах самых высоких шпилей. Редко видимые вблизи поверхности загадочные колдуны – одни из самых могущественных существ в Саргабе. Посредники наблюдают за ходом трёх лун и встречаются лишь в случае благоприятного парада по крайней мере двух, а место выбирают в зависимости от того, какие спутники сошлись и где. Ни одно собрание не проводится в том же месте дважды.

Кроме внешне абсолютной политической силы факторы также владеют могущественным колдовством, которое способны понять немногие. Говорят, что присутствия даже одного Посредника достаточно, чтобы наслать безумие и жажду смерти. Правда это или нет, но большинство жителей их до дрожи боятся, и всё в городе замирает, когда их совет издаёт указы и строит новые замыслы.

Ниже факторов стоят магистры кузен, ремесленники и чародеи, которым нет равных за пределами К'сала. Каждый действует по-своему непостижимо и владеет башней-комплексом, где могут творить могущественные устройства. В этих залах власть чародея абсолютна, и рабы постоянно

трудятся, чтобы поток товаров не оскудел. А за пределами башен каждый строит козни ради власти и свержение соперников, часто буквального. Здесь обычны многослойные замыслы, и все славят бога каждым планом и предательством во имя его.

ТАРНОР

Радужный Тарнор раскинулся в песках северных пустынь К'сала, подобно исполинской причудливой медузе, выброшенной из глубин океана. Самый крупный из трёх городов на поверхности, Тарнор может похвастаться лучшими системами ирригации и сохранения энергии. По закрытым акведукам из сверкающего мрамора с предгорий в город течёт холодная вода, каждая капля которой пронизана энергиями покрытого письменами камня.

Большую часть Тарнора составляют здания в форме многоцветных и меняющихся с каждым капризом магистров куполов. Они выглядит впечатляюще, но настоящий город притаился под слоем песка вдали от жадных глаз и любопытных провидцев. Обычно купола можно убрать, что позволяет выпускать в Вихрь огромных порождений бездны.

Пусть в стенах других городов и есть небольшие площадки для челноков, из-за гладкой поверхности Тарнор – очевидное место доставки душ и отправки товаров. Здесь достаточно места для приземления и загрузки боевых машин и техники в громоздкие транспорты и получения живой оплаты. Космопорт окружает обширный рынок, где покупают души сами к'сальцы. Здесь колдуны могут нанять коллег из других городов для помощи в проектах, и сюда же приходят за нужными в опасном ремесле советами и контактами молодые чародеи, многие из которых не переживают первой сделки.

Под поверхностью раскинулся обширный лабиринт, где живёт большая часть тарнорцев. Чудовищное неуправляемое поселение совершенно непохоже на упорядоченную зону наверху и меняется, когда разные группировки борются за ценные пути. Коридоры ежедневно смещаются в зависимости от того, какая секта господствует, и борьба могущественных тарнорцев может превратить в кошмар целые кварталы. В любом другом городе стоял бы оглушительный шум, но в Тарноре это одно из самых тихих мест планеты.

Согласно эдикту архиквестора на следующие сто восемьдесят лет в городе запрещено говорить из-за слов, что были сочтены богохульным изречением об истории К'сала. Лишь горстка людей знает, что именно тогда произнесли, а ещё меньше слышали эти слова. Никто из жителей города не осмеливается говорить и общается путём сложной системы знаков, а их спокойные маски не выражают ничего. По этой причине посетителям Тарнора особенно сложно заключать сделки, если только они не поймут знаки или не наймут кого-то в переводчики, за что охотно берутся представители низших классов глубин города.

Никто не говорит, однако в городе постоянно слышна музыка. Печальная мелодия и звон струн смешиваются с таким сложным ритмом барабанов, что должно быть это придумал безумный математик. Днём тона образуют гармонию, которая, похоже, увеличивает продуктивность работы как прислужников, так и чародеев. Однако в ночи музыка становится тревожнее, мрачнее. Пытающиеся найти источник звуков посетители бродят по городу, но не находят ничего, кроме потери сна. Многие утверждают, что ночная музыка служит вторичным способом общения для тех, кто знает о Прегрешении и возможно хочет поведать о нём остальных. Но пытавшиеся расшифровать звуки совершенно обезумели и вскоре исчезли.

В других городах к Тарнору относятся как к две сёстры – к третьей, сварливой старой деве. Его чародеи – известные ремесленники и строители, но не славятся изобретательством. В большинстве «дискуссий» о новых творениях, особенно на верфях, тарнорские колдуны стремятся сохранить былое совершенство, а не изменить замыслы, к которым благоволил Тзинч. И, поскольку Тарнор был домом Р'сулиера и местом «рождения» Аурунтавра, возможно величайшего из творений к'сальцев, к их мнению прислушиваются. Тарнорские ремесленники преуспели в устранении природных ограничений материалов. Здесь производят прочных эфирных скатов и прозрачные корпуса эфирных кораблей, отчего товары города являются одними из самых ценимых в Вихре. Никто на К'сале не сомневается в надёжности и мощи творений тарнорцев, лишь в том, сохраняют ли они непоколебимую верность замыслу Великого архитектора.

ВЕЛКЛИР

В Велклире одни из самых суровых природных условий на К'сале. Тарнор борется с жаром пустыни, а на побережье Саргаба иногда случаются бури, но в находящемся на южных склонах гор Корстаг Велклире царит постоянный холод. В другом месте климат был бы умеренней, но на такой высоте город открыт всем ветрам. В низинах горы преграждают путь грозовым облакам, а наверху грохочет гром и сверкают молнии, за которыми внимательно наблюдают колдуны-авгуры. Однако население приспособилось к погоде и спускается с пиков лишь чтобы вести дела с «меньше знающими» родичами и просвещать их.

На склонах у главных дорог города высечены лица былых тиранов Велклира. Вырезанные из испещрённого кристаллами базальта суровые лики показывают, как серьёзно относятся местные к своим творениям. Также они служат предупреждением для любого входящего в город не-к'сальца. Несмотря на жутковатую репутацию, многие иномиряне приходили в Велклир, чтобы торговаться с астромантами, но передумывали, когда прошлое города словно смотрело на их замыслы.

Высочайший пик южной гряды, гору Аль'К'Дол, венчает обширное плато, где стоит большая часть башен, обсерваторий и лабораторий. Рядом вздымаются чуть меньшие пики, где размещены наиболее опасные исследовательские центры и производства, а также обширные сады с мириадами пышных растений, в число которых входит уникальный гриб, растущий только здесь. Изначально немногочисленный вид вскормили толчёным жиром и предсмертными видениями рабов, и теперь это основной источник пищи для элиты города.

Под усеянным звёздами небом на плато расположены бесчисленные астролябии, телескопы и гадательные машины. В Велклире ежедневно используют больше техноколдовства, чем в любом другом городе. В горах не жалеют усилий в поисках новых фантастических способов развития талантов, будь то определение нужных для завершения нового заклятья предзнаменований или заточение демонов невероятной силы в предметы на продажу. Эта мания заставляет велклирцев совершать всё более безрассудные попытки гадания и колдовства, часто разрывающие ткань реальности в поисках знания, что не предназначено для смертных. Из-

вестно, что отдельные провидцы неделями в полной изоляции размышляли над новыми тайнами и чарами. Подобное не редкость и в других городах, но в Велклире на это способны все. Неудивительно, что жители города считают себя самыми одарёнными колдунами на планете, а маги Саргабе и Тарнора презрительно усмехаются и качают головой при виде слишком частых неудач и потерь, что неминуемы при безрассудном применении заклинаний.

Впрочем, двойная специализация города даёт почву для самопровозглашённого превосходства. Велклир славится качеством навигационных материалов для астральных провидцев, чьи творения направляют все достойные корабли в Вопящем вихре. Они бывают самыми разными – от карт, показывающих движение нерождённых звёзд, и сапфировых зеркал, в которых отражаются варп-воронки, до оплетённых демонической кожей книг, чьи страницы яростно кричат в пустоту и расчищают путь в Эмпиреях, и загадочных устройств из металла и плоти, что движутся незримыми ветрами эфира. Таковы символы Велклира – невозможные конструкции, неспособные работать за пределами их безумного царства.

Провидцы постоянно ищут новые предзнаменования и наблюдают за движением небесных (и адских) тел, чтобы улучшить качество своих артефактов, и получить больше душ. Посетителей из других городов никогда не пускают в главную обсерваторию, страшась, что те похитят их тайны или по капризу судьбы увидят что-то, что не могут заметить сами провидцы. Башни чародеев здесь не так высоки, как в Саргабе, но велклирцы утверждают, что прямая связь со стихийным состоянием перемен делает их гораздо лучшими служителями Тзинча.

Другая специальность горного города – удержание энергии Варпа, как чистой, так и демонической. Неудивительно, что в свете работы с силой в самой базовой форме в Велклире хватает несчастных случаев, но его жители гордятся способностью наполнить огромной энергией предметы любого размера. Ремесленники-учёные Велклира известны мощью своих творений, будь то рунические скрижали, питающие золотые корабли, или сложные письмена на клинках характерных шпаг.

КОЛДУН-ТЕХНОКРАТ С К'САЛА (ЭЛИТА)

В какой-то степени каждый житель К'сала наделён психическими способностями. У большинства они ограничены, но самые могущественные чернокнижники правят планетой. Это колдуны-технократы, от природы одарённые псайкеры и инженеры, чьи творения можно встретить по всему миру. Кузни трёх городов и управляющие ими чародеи – самое важное на планете, независимо от того, изготавливают ли они устройства для предсказания или оружие для уничтожения звездолётов. Величину их тёмное могущество можно сравнить лишь с коварством и двуличием, что связывает к'сальцев узами лжи и заблуждений.

Название									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
26	26	31	35	31	45	36	51	34	19

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 15
Броня: ячеистый плащ (всё по 4)
Общий БВ: 3
Умения: Логика (Инт) +10, Дознание (Инт) +10, Коммерция (Инт), Обман (Общ), Запретное знание (Псайкеры) (Инт), Псичувство (Общ), Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт), Учёное знание (Легенды) (Инт), Техпользование (Инт)+10, Ремесло (Корабел) (Инт).
Таланты: Бесстрашие, Пси-рейтинг 3, две психосилы Хаоса неделимого или Тзинча.
Особенности: Псайкер.
Оружие: силовой клинок (1к10+8 Э; ББ 5; Силовое поле, Сбалансированное) или варп-посох (1к10 У; ББ 0), лазпистолет (Пистолет; 30 метров; 1к10+2 Э; ББ 0; Маг: 30; Полудействие, Надёжное) или ручная пушка (Пистолет; 35 м.; 1к10+4 У; ББ 2; Маг :5; 2 Полных действия).
Снаряжение: добротно сделанные тяжелые мантии, зеркальная маска Тарнора (только у тарнорцев), разнообразные варп-талисманы и безделушки.
Дополнительные умения и таланты в зависимости от города
Саграб: Запретное знание (Варп) (Инт), Псичувство (СВ) +10, Ремесло (Корабел) (Инт) +10, Варп-чутьё, +1 психосила.
Тарнор: Запретное знание (Демонология, Археотех) (Инт), Языкознание (Знаки Тарнора) (Инт), Ремесло (Оружейник) (Инт).
Велклир: Навигация (Звёздная, Варп), Учёное знание (Нумерология, Астромантия), Ремесло (Астрограф).

Демонические машины

Демонические машины – это странные и пугающие смешения кузнечного искусства и колдовской невозможности. Привязывание демона к конструкции требует точнейших вычислений в обоих направлениях эфирного спектра. Любая ошибка в заклинаниях может освобождить демона или привести к ещё более страшным последствиям, а любой дефект конструкции позволит демону перехватить контроль над машиной, которая должна была бы стать его темницей. Поэтому магистры кузниц всех трёх городов идут на крайние предосторожности, чтобы избежать несчастных случаев или хотя бы быстро их устранить.

В отличие от обычных танков или шагоходов, демонические машины обменяли прочность металла на внушаемый страх и порождённые Варпом способности. Все демонические машины имеют следующие ограничения:

Демонические машины разумны и потому следуют тем же правилам, что и живые существа.

- Все демонические машины наделены особенностью Демоническая машина.
- Члены экипажа демонических машин не могут быть целями для атаки, т. к. каждый из них представляет собой неотъемлемую часть машины.
- Если демоническая машина получает критический урон, повреждаются не только её механизмы – нарушаются и тщательно выписанные руны и сковывающие демона цепи. Когда эти цепи разрушаются, демоническая сущность может попытаться сломать оковы, наложенные колдунами. Если она вырвется на свободу, горе всем, кто окажется рядом, ибо гнев демона не знает границ! Когда демоническая машина получает критический урон, обратитесь к таблице 3–3 со стр. XXX.

Новые особенности

Демоническая машина (+X): Это существо представляет собой сплав демона и машины, неразрывное и ужасающее смешение технологий и колдовства, делающее плод такого союза устойчивым почти к любому оружию.

Демоническая машина обладает особенностями Потустороннее и Порождение кошмаров, а также невосприимчива к Страху, Оглушению, Безумию, Ядам и Болезням и Подавлению. Колдовские руны, что удерживают машины единым целым, защищают её от психосил, воздействующих на разум – они не работают против демонических машин. Кроме того, бонус Выносливости у такой машины вырастает на +X, но психосилы, а также оружие со свойствами Благословлённое, Психосиловое и Освящённое игнорируют эту прибавку.

Варп-покров: подобно пустотным щитам Империума, колдуны К'сала нашли способы защитить свои громадные создания от повреждений. Покров проявляется в виде тонкого нимба пламени вокруг конструкции и защищает её от любого вреда, кроме как от Благословенного, Освящённого и Психосилового оружия или психических сил. Покров считается дополнительными 2к10 очками Брони, но критический урон может лишить машину покрова.

Эфирный скат

Это относительно новое творение, созданное после заключения пакта Р'сульера как символ вновь объединённой планеты. Вскоре пришли новые времена, но новая демоническая машина уже появилась в небесах. Теперь скаты служат транспортом для элиты и внушительным знаком мощи планеты. Увидевшие парящего в небе зверя понимают, какая внутри заключена ужасная мощь, требующая для контроля ещё большей силы.

Построенный из лёгкого сплава и покрытый металлической тканью с режущими глаз рунами корпус гладок и массивен, отчего внешне скат похож скорее на морское судно, нежели воздушное. Однако его истинная природа раскрывается, когда внутрь вселяется сущность заточённых крикунов Тзинча. Ткань твердеет, когда жуткие энергии пропитывают материал, превращая простое вещество в мясистый полимер, что преломляет свет и презирает гравитацию. Из обоих боков вырастают острые крылья, а сзади возникает радужный хвостовой плавник. Из спины вырастают квазиорганические нити, за которые будут держаться те, кто осмелиться забраться на зверя. Когда изменение завершается, наблюдателям предстаёт огромный металлический скат, подобный использованным при создании демонам и готовый к полёту. Сам воздух дрожит от сдержанной ненависти пожирателей душ, жаждущих свободы и разрушения.

Каждый эфирный скат связан с конкретным колдуном рунами, пронизанными щупальцами его души, поэтому красть зверя нет смысла, однако диверсии возможны и нередки. Небольшое изменение рунических уз позволяет использовать машину для путешествия в пустоте, превращая

ската в тонкую как мыльный пузырь сферу. Исследования показали, что путешествия возможны и в Варпе, но никто этого не проверял. Достаточно страшно лететь на скате, зная, что если демон хоть немного разорвёт оковы, то мучительного падения и гибели не избежать, но полёт по Морю душ может привести к гораздо худшей судьбе, ведь смерть станет лишь началом вечности страданий. Однако ходят слухи, что это уже произошло, и эфирные скаты готовы нести мощь К'сала к новым мирам Вихря.

Эфирных скатов делают в трёх городах по желанию чародея-творца. Пассажиры на спине и боках демонической машины держатся за разумно устроенные опоры и фиксаторы ног, когда летят к предписанной цели, и молятся Меняющему пути, чтобы тот от них не отвернулся.

Эфирный скат

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
26	45	50	50 (10)	55	32	46	45	--	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30 (Полёт)
Количество ран: 54
Броня: нет
Общий БВ: 10
Умения: Бдительность (Общ) +10, Уклонение (Лов) +10, Мастерство пилотирования (Инт)[1], Псичувство (СВ) +10.
Таланты: нет.
Особенности: Демоническая машина (5), Страх (2), Летун (5), Размер (7), Варп-покров.
Вместимость: три человека.
Оружие: таран (3к10+5 У; ББ 2; Опустошительное (2), Бритвенной остроты); демоническое дыхание (Тяжёлое; 200 м.; О/–/–; 3к10+10 Э; ББ 5; Опустошительное (6); Перезарядка, Распыляющее, Оружие Варпа).

Создание скатов для больших групп
Чтоб создать эфирного ската для большой группы людей, примените следующие модификаторы и изменения:
Группа: +5 к Ближнему бою, Силе и Выносливости, -2 к Ловкости, +1 к показателю особенностей Летун и Размер, вместимость увеличивается до девяти.
Отряд: +10 к Ближнему бою, Силе и Выносливости, –5 к Ловкости, +2 к показателю особенностей Летун и Размер. Вместимость увеличивается до восемнадцати, а показатель особенности Демоническая машина – до 6 (следовательно, бонус Выносливости у такого ската равен 11)

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ДЬЯВОЛ

Уникальное и пользующееся крайне высоким спросом творение пустынного Тарнора. Он выглядит как мерцающий отполированный зверь, отражающий вульгарную реальность в своей посеребрённой поверхности в постоянно изменяющихся формах. Похожее на одного из огромных пустынных жуков существо движется с неестественной грацией и скоростью, которая не соответствует массе. На земле тело опирается шестью тщедушными ножками, явно не способными удержать такой вес, а инсектоидные крылья из нитей света позволяют лететь так же легко, как и бежать.

В каждой оболочке заключён знаменитый великий демон Архитектора судеб, разъярённый заточением и жаждущий мести всем смертным. Заранее затемнённая поверхность мерцает, когда демон сливается с металлом и частица его сути преображает оболочку в столь совершенное зеркало, что свет словно с презрением отскакивает от поверхности, стремясь убраться подальше.

Закованный в металлическую клетку пожиратель душ способен взаимодействовать с внешним миром психическими силами и ударами металлических когтей нового тела. Десятки колдунов-укротителей гонят дьявола на врагов, не подпуская к своим. Они внимательно наблюдают за связывающими оберегами, дабы распад не дал демону спастись, и прекрасно понимают, что Тзинч доволен проявлением силы лишь пока они удерживают ее.

Когда машину посылают в бой, из демонической плоти вырастают тяжёлые клешни, покрытые символами еле сдерживаемой жажды душ. Также силы зеркального дьявола проявляются в щупальцах энергии Варпа, что наводняют разум врагов жуткими видениями страхов и тревог, а на поверхности отражаются искажённые обличья. Многие слабые смертные падали на колени, сомневаясь в самом своём существовании, пока демон не отрывал им головы. Некоторые зеркальные дьяволы даже обманывали так своих хозяев и врывались на свободу, чтобы разорвать всех вокруг и вернуться в Варп. В зависимости от использованных при создании оков душ демон может иметь самые разные психические способностей и рвать жвалами броню, одновременно сжигая других чистой колдовской энергией. Все свидетели учинённого зеркальным дьяволом разрушения знают, что он воплощает лишь слабый отголосок совокупной мощи К'сала, которой тот будет обладать, если он когда-нибудь объединится против остального Вихря.

1 В оригинале Piloting Mastery – явная ошибка авторов, поскольку такого умения в системе нет. Можно предположить, что имеется в виду умение Управление (Воздушные суда) (Лов) на уровне +30.

Таблица 3-3: Критический урон по демоническим машинам

Бросок	Результат
1-3	**Отвлечение**: демон впадает в ярость от того, что враг смог задеть его, и должен пройти проверку Силы воли проти 50, чтобы воспротивиться желанию обрушить свою следующую атаку на того, кто его ранил. Если демон уже сражается с этим врагом, он должен будет поразить эту цель всем оружием, что у него есть. Если у машины есть варп-покров, бросьте 1к10. Если увыпадет 6 или меньше, Варп-покров рассеется.
4-6	**Разрушение брони**: атака лишает машину части брони и защитных рун. Снизьте показатель Брони на 1к10. Кроме того, все следующие критические попадания получают бонус +2 при бросках по этой таблице. Если машина получит несколько таких попаданий, эти бонусы +2 будут складываться. Также бросьте 1к10. Если выпадет 8 или меньше, варп-покров рассеивается и больше не даёт защиты.
7-8	**Орудие повреждено**: случайным образом выберите одну единицу оружия демонической машины. Именно в него приходится вражеская атака. Бросьте 1к10. Если выпадет 7 или больше, оружие можно будет использовать в следующем раунде. Если выпадет 6 или меньше, орудие можно будет починить лишь вне боя.
9	**Сквозное попадание**: мощный удар пробивает броню машины и ослабляет цепи демона. Уменьшите Броню машины на 1к10, лишите её Варп-покрова и запишите ей ещё 2к10 единиц урона. Также это попадание пробивает корпус – бросьте 1к10 ещё раз. Если выпадет 9 или 10, демон окажется на свободе!
10	**Демон на свободе**: атака оказалась достаточно сильна, чтобы полностью разрушить машину и лишить её способности удерживать демона внутри. С точки зрения игровой механики, машина полностью уничтожается, а демон воплощается в тварном мире. Внезапный прорыв энергии Варпа вызывает взрыв с радиусом 2к10 × 10 метров, что оставляет кратер. Каждый, кого задел взрыв, получает 5к10+10 единиц энергетического урона, от которого не спасает Броня (если только она не усилена оберегами, что защищают от воздействия психических способностей). Этот урон уменьшается на 2 очка за каждые полные десять метров между пострадавшим и центром взрыва. Также по решению мастера взрыв может наносить лишь 2к10+5 единиц урона, но освобождать демона из его оков – он может предложить персонажам отблагодарить их или сразу броситься бой – зависит от Принадлежности самого демона, персонажей, окружающих НИП и приключения.

Зеркальный дьявол

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
39	35	8 48	11 54	8 38	57	50	62	45	--

Скорость передвижения: (На поверхности) 14/28/42/84 (Полёт) 10/20/30/60
Количество ран: 36
Броня: особенность Машина (всё по 27)
Общий БВ: 11
Команда: Демоническая сущность
Умения: Бдительность (Общ) +20, Уклонение (Лов), Воззвание (СВ) +20, Псичувство (СВ) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Независимое прицеливание, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба).
Особенности: Демоническая машина (6), Страх (3), Летун (10), Машина (27), Зеркало душ†, Пси-рейтинг (6), Псайкер, Четвероногое (2), Размер (7), Варп-покров.
†Зеркало душ: вступая в ближний бой с дьяволом, персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку Силы воли** перед атакой, так как полированная поверхность твари отражает каждое неверное решение, которые персонаж принял за свою жизнь. Персонажи, связанные с Экклезиархией или санкционированные псайкеры, получают штраф -10 к своей проверке, поскольку видения показывают их возлюбленного Бога-Императора в виде иссохшего остова. Успех означает, что персонаж может продолжить атаку, но теряет Полудействие из-за тревог, тогда как провал означает Оглушение на 1к5 раундов.
Оружие: демонические жвалы на голове (4к10+20 Р; ББ 2; Оружие Варпа).
Психические силы: зеркальный дьявол имеет доступ ко всем психическим силам Хаоса Неделимого, психосилам Телепатии и психосилам Тзинча. Тратя Полудействие, он может использовать любые две психосилы в ход, если не вовлечён в ближний бой. Вовлечённый в ближний бой дьявол может творить лишь одну психосилу в ход.

Аурунтавр

Рождённый благодаря катастрофическому несчастному случаю в кузнях Тарнора во время последних разрушительных войн, Аурунтавр возвышается над любой другой военной машиной К'сала. Пока что он только один, поскольку создатель и связыватель зверя, Р'сульер Великий, пожертвовал собой и трудом всей жизни, чтобы заключить чудовищную тварь Варпа в механизм. Когда колдун осознал мощь призванного демона, то ради того, чтобы тот не вырвался из-под контроля, пришлось принёсти в жертву всех рабов и учеников. Так родилась крупнейшая боевая машина в истории планеты. Однако из-за гибели создателя вряд ли возникнет другой Аурунтавр, или иное существо, чьё существование может нарушить поддерживающий мир пакт.

Лишь немного уступающий в росте титану типа «Налётчик» Аурунтавр – золотая четырёхногая машина разрушения, созданная из заклятого металла и несущая внутри демона чудовищной силы. Тело полностью состоит из механизмов, но кентавроподобный торс вырос из адской плоти. Оружие такого исполина не слишком дальнобойно, но разрушительно. Правая рука – механизм, покрытый шипами, которые кажутся почти живыми, но сделаны из закалённой меди. Она оканчивается огромным руническим клинком, способным рассекать пополам танки. Левая, исполинская и изменчивая, подошла бы громадному огневику Тзинча. Она изрыгает потоки радужного варп-пламени, которое уничтожает или изменяет всё до неузнаваемости.

У Аурунтавра нет головы: вместо этого прямо из середины торса злобно смотрит красное циклопическое око, а из середины живота, словно прикушенная губа, выступает покрытая окольцованная шипами платформа. На ней связанные последними заклинаниями мастера-ремесленника лучшие ученики Р'сульера всё ещё борются за контроль над демоном. Никто из них не стареет и не слабеет, но многие люди гадают, как долго это продлиться, и что произойдёт, если любой из них дрогнет, и демон обретёт власть.

В прошлом Аурунтавр уже пробуждался, но никто не знает, что движет его действиями. Он подавил мятеж рабов в Тарноре, но затем выпустил чуму варп-пламени, сжёгшую большую часть Велклира. Он уничтожил целый квартал на окраинах Саргаба, повергнув башни в море, но затем дал отпор высадившимся обезумевшим кхорнитам и перебил их. К счастью, такие прогулки длятся недолго – немногих радует вид исполина, шагающего к неведомой цели. Многие из жадных до власти и безумных техноколдунов пытались договориться с демонической машиной, но ответом было лишь насмешливое молчание. Последние двести лет Аурунтавр неподвижно простоял на страже одной из мёртвых зон на экваторе, словно ожидая, что оттуда что-то появиться. Возникли целые культы почитателей демонической машины, приносящие жертвы богу, которому может до них и не быть дела. Многие из элиты осторожно наблюдают за Аурунтавром через варп-авгуры, опасаясь, что безумная машина оживёт, или того, что она этого не сделает, если того потребует выживание К'сала.

Аурунтавр (Мастер)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	55	72	14 64	51	32	46	45	--	--

Скорость передвижения: 22/44/66/132
Количество ран: 243
Броня: особенность Машина (всё по 54)
Общий БВ: 14
Команда: демоническая сущность и команда из девяти скованных колдунов
Умения: Бдительность (Общ) +20, Уклонение (Лов), Псичувство (СВ) +10.
Таланты: Амбидекстрия, Независимое прицеливание, Парное оружие (Рукопашная и Стрельба).
Особенности: Демоническая машина (8), Страх (4), Машина (54), Четвероногое, Размер (10), Варп-покров.
Оружие: демонический клинок (5к10+19 Э; ББ 12; Оружие Варпа), шипы на лапах (2к10+12 Р; Бронебойность 5; Разрывающее) и громадная рука-огнемёт (Тяжёлое; 200 м.; О/–/–; 4к10+9 Э; ББ 6; Огненная буря перемен†, Зажигательное, Перезарядка, Распыляющее).
†Огненная буря перемен: если рука-огнемёт ранит живое существо и не убивает его сразу, цель должна пройти **сложную (-10) проверку Силы воли** или получить 1к10 очков Порчи. Если она наносит критический урон неживым целям, добавьте 1к5 к нанесённому критическому урону. Очки Порчи считаются полученными за провал с соответствующими последствиями.

ВЫРАБОТКИ

«Разорваны войной и связаны ненавистью. Две кузни изрыгают хор битвы и куют когти смерти на медных крыльях. Ложь, угрозы, противоречия и полуправда – таков язык местных. Если Выработки не разорвут друг друга, то их стоит посетить»

– Асродель Обречённый

Немногие из Сумеречных миров на внешнем кольце Вопящего вихря так узнаваемы, как Выработки. При взгляде из космоса странно отражает своё название; на орбите вращается лишь половина планеты, словно выпотрошенный труп. Верхняя полусфера относительно нетронута, а от нижней осталась только ножка, от которой рассыпаются обломки. Похожие на гнилой, недоеденный фрукт, который выбросили в космос, Выработки могут существовать лишь в искажённой реальности варп-шторма.

АДСКИЙ ШЁПОТ

Так было не всегда – когда-то этот мир был целым. Богатый природными ресурсами, населённый разнообразными видами и удачно расположенный мир Адский шёпот был богатой добычей и привлёк внимание группы изгнаных из Механикус техножрецов.

Возглавляемые архимагосом Эликоем еретехи создали на планете три крупных кузницы и быстро прославились массовым производством полезной техники для обитателей Вихря. Эликой оставил две кузни своим самым выдающимся протеже, а сам затворился в третьей, самой крупной и лучше всего оснащённой. Там архимагос направил свой гениальный разум и поразительные технические знания на собственный загадочный проект. Ничто не объясняет манию Эликоя, но о произошедшем далее ходят легенды.

Большинство уцелевших записей разнятся в деталях и часто противоречат друг другу. Самыми подробными являются гололиты Граз'царя. Если верить лексмеханикам, обладающим нужными протоколами доступа к такой запретной информации, Граз'царь, первый профитект Стигийского ордена, заговорил лишь после нескольких серий пыток и поведал следующее:

«Визжащие демоны вырвались из каждого прохода и трещины в кузне Эликоя, сам металл потёк и принял причудливый новый облик. Земля содрогнулась, когда колоссальные блоки мануфакторумов размялись словно мускулы и сухожилия. Издав невообразимый вопль, кузня-демон – ни одним другим словом не описать столь исполинское существо – начал бушевать на Адском шёпоте. Уцелевшие использовали легендарное разрушительное оружие, титанов Хаоса и армии киберслуг, пытаясь остановить обезумевшего зверя размером с город. Битва бушевала бесчётные недели, но в конце остались две кузни – измотанные и разбитые, но победившие. Среди обломков искажённой Варпом ходячей кузни так и не нашли ни следа архимагоса Эликоя...»

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Какая бы судьба не постигла архимагоса, выжившие в обоих кузнях мгновенно объявили себя истинными наследниками учителя, что привело к длящейся уже шесть веков борьбе за изобильные ресурсы планеты.

Две соперничающие кузни разорвали Адский шёпот словно лакомую добычу, лишив огромного количества тяжёлых металлов, химикатов и драгоценных руд. Добыча ископаемых глубоко в коре уменьшила массу планеты почти наполовину и поглотила большую часть нижней полусферы, начав то, что возможно было с самого начала неизбежно. Адского шёпота не стало – планета была выработана.

Теперь Выработки поглотило пламя войны: армии едва обученных рабочих с бионическими боевыми имплантатами и шоковыми пиками сшибаются с продвинутыми военными сервиторами, пока орбитальные удары обрушиваются на подразделения суетливых велоцириперов, угрожающих флангам дисциплинированных металлических солдат. Две кузни применяют и более необычные войска, охотно используя разрушительное оружие, солдат и стратегемы, чтобы раз и навсегда решить древний конфликт.

Война продолжается, но в последнее десятилетие инициативу перехватили войска Экзоспектра, и преимущество на стороне кузницы Кастир. Армии кузницы Поликс по-прежнему удерживают важные районы Выработок, такие как Кузнеток и Мехтопь, но медленно переходят к обороне. Значительные перемены будут вызваны скорее внешними, чем внутренними силами – что не ускользнуло от внимания двух магов-соперников, уже сейчас ищущих союзников и

Голубовато-зелёное мерцание гололита освещало маленький кафедрум управления, показывая зловещее красное сияние захватчиков и похожие на кинжалы иконки техноассасинов, отвечающих на угрозу. Гарфин плотнее замотал драную мантию вокруг аугметики и ощутил, как его ядро оплетает кольцо чистого, раскалённого страха. Он чувствовал, как сила струится сквозь комплекс. Прибыл Экзоспектр, и когда свет гололита отразился в видеорецепторах господина, Гарфин понял, что ему не спастись.

– Хозяин, я... Прошу, позвольте объяснить, – невнятно затараторил сквозь вокс-синтезатор на порченом двоичном Гарфин, от страха забыв тщательно закодировать сообщения.

Экзоспектр не сказал ничего, лишь подплывал ближе, пока Гарфину не пришлось выгнуть шею, чтобы встретить опаляющий взор магоса. Рядом с господином замерли два горбатых сервитора, чьи глаза скрывали покрытые заклёпками и искажёнными рунами медные пластины. Из трещин в их оболочке сочились ихор и масло.

Из-под рваного плаща Экзоспектра выскользнул механодендрит, чей шипастый конец блестел от смрадной смазки. Щупальце ринулось вперёд, и инфоигла вонзилась в подходящий рецептор, вшитый в череп одного из сервитора. Экзоспектр замер, пока сервитор дёргался, настраиваясь. Затем рот открылся, губы двинулись. Из раба раздался звучный голос.

– Позволь мне сказать, как велика твоя неудача, Гарфин. В этом субкомлексе 387,44 километров отмеченных рунами электронных цепей шириной с кристаллическую пластину. Если бы на каждом наноангстреме этих тысяч метров было выгравировано слово «неудача», то это не передало бы и одной миллиардной доли того, что ты совершил.

Гарфин рухнул на колени, прижав к полу металлический лоб.

– Господин, умоляю... – начал было он, но его оборвал магос. Слова вырвались из серых безжизненных губ сервитора, чьё лицо содрогалось с каждым слогом, каждый звук выжигал аугментику своей силой.

– Когда моя работа будет завершена, сгорят миры. И всё же ты дрожишь. Ты увиливаешь. Ты задерживаешь. Ты... помеха. Помехи следует устранять.

Гарфин судорожно подскочил, его взгляд метнулся к двери. И тут переборки с шипением разошлись, открыв идущих рядами в неразрывном унисоне экскруциментов. Тяжёлое эхо их шагов разнеслось по кафедруме.

Гарфин издал из вокс-синтезатора пронзительный, отчаянный вопль на двоичном, который внезапно оборвался, когда существа в масках окружили жертву. Экзоспектр холодно посмотрел и отдал последнюю команду, прежде чем повернуться на выход.

– Приготовьте его. Его текущая форма неприемлема. Он станет апостикатором, живым напоминанием о цене некомпетентности.

наёмников ради абсолютной власти над Выработками.

Внимание как магоса Онуриса, так и Экзоспектра постоянно направлено на войну, но они также заинтересованы в изменении баланса сил и получении преимущества в технологии или союзников. Экзоспектр уже обнаружил и разграбил гробницу некронов. Это заставило Онуриса попытаться установить контакт с некронами в Вопящем вихре в надежде обнаружить лорда, с которым можно будет договориться о совместной борьбе против ненавистного врага.

КУЗНИЦА КАСТИР

Окружённый со всех сторон акрами смятого металла и обломками бесчисленных машин Кастир на много миль вздымается над землёй подобно ржавой горе. Кузня словно вулкан изрыгает потоки токсичных газов из многочисленных металлургических заводов и мануфакторумов, а снаружи по длинным переплетениям артерий магнитных поездов поступают свежие материалы и сложная техника из далёких аванпостов и подкузниц.

Разные части Кастира соединяет покрытый паутиной лабиринт коридоров, усеянных трубками, искрящимися проводами, клапанами и крутящимися шестерёнками. Каждый этаж разделён на залы, где ведутся работы. Все творения кузни по-своему необычны и уникальны, и часто являются настоящими шедеврами. Нередко хранимые в залах у вершины кузницы предметы создаются с использованием систем или технологий ксеносов, но мало что связано с энергией Варпа. Здесь можно встретить и торговца-ксеноса, и космодесантника Хаоса и будущего чемпиона Тёмных богов – всем хочется получить созданное на заказ устройство или оружие из глубин Кастира.

Самый верхний уровень забит гудящими когитаторами, которые заботливо обслуживает сонм вручную настроенных сервиторов. Их создали с особыми инфоматрицами, чтобы собирать и изучать конкретных машинных духов, и разделили на отделы для каталогизации и отбора их по сложной оккультной формуле.

Некоторые еретехи утверждают, что наверху Кастира творят совершенно новых машинных духов, синтезируя их из вынужденных сочетаний самых сильных, свирепых или безумных программ, тщательно отобранных для таких испытаний. Эти генетически затворённые инфогробницы и инфотрансепты покрыты протокольными рядами двоичных микрорун и оберегов, призванных отпугнуть любопытных. Однако при всех предосторожностях время от времени облако памяти засекреченных данных вырывается и заражает как сервиторов, так и еретехов, пока его жестоко не стирают экскруциманты.

Экзоспектр

Имя неоспоримого владыки Кастира, самозваного наследника Адского шёпота и самого выдающегося архиеретеха Выработок произносят с равным ужасом и восхищением на многих Сумеречных мирах. В Вопящем вихре его знают только как Экзоспектра, но слухи и предположения о прошлом можно встретить почти везде. Одна из наиболее распространённых теорий гласит, что когда-то архиеретех был ортодоксальным и доверенным техножрецом Адептус Механикус, возможно даже высокопоставленным архимагосом. Другие утверждают, что он – один из лордов-

драконов – загадочного и почти мистического ордена, который поддерживает порядок в каликсидском культе Механикус. Некоторые из этих подозрений перечислены в документе, хранящемся в синтиллийском Трезубце, однако к нему мало кто имеет доступ.

Экзоспектр огромен, более чем двухметрового роста, но массивное тело от головы до пят скрыто ветхими, рваными одеяниями. Каждое движение сопровождает шорох смазанных металлических чешуек, и никто не видел рук или ног – лишь множество ползучих механодендритов. Эксцентричный даже по меркам еретехов Экзоспектр не говорит обычным образом, предпочитая подключать механическое щупальце в одного из сервиторов, специально модифицированных для отдачи команд. Некоторые агенты Инквизиции утверждают, что Экзоспектр обладает множеством тел, каждое из которых содержится в стазисном зале и подключено к алтарю передачи.

Экзоспектр холоден и требует предельных усилий от тех, кто ему служит. Он не раз казнил за неудачи даже самых высокопоставленных подчинённых. Наёмники, приспешники и последователи – никто не избежит его гнева, если не выкажет должного уважения. В Храме лжи на Кимерусе сказано, что мало что опаснее заключения сделки с господином кузницы Кастир.

Но несмотря на грозную репутацию Экзоспектра многие еретехи приходят в Выработки, чтобы научиться у хозяина Кастира всему, что могут. Технологический стиль кузницы – следствие гениальности Экзоспектра и его тяги к идеально сделанной работе; почти все лично курируемые им устройства требуют много ресурсов и времени, ибо им требуется совершенство в в каждом винтике, шестерёнке и узле. В число шедевров Экзоспектра входят апостикаторы, техноассасины и их охотничьи стаи велоцириперов, профитекты и и экскруциманты.

КУЗНИЦА ПОЛИКС

Поликс лежит в сердце огромной трещины в поверхности Выработок. Это огромный куб из меди и стали многокилометровой высоты, чья поверхность покрыта тщательно выгравированными похожими на электронные цепи символами, окутанными потрескивающей энергией Варпа. Близкую к отводному каналу Кузнетока кузню освещает адское багровое сияние магмы.

Поликс почти полностью отдан под массовое производство: огромные сборочные линии изрыгают оружие, доспехи и прочие устройства, пока на автоматических штамповочных прессах и в литейных формах делают клинки, бионику и корпуса машин. Большую часть грубой рабочей силы Поликса составляют уродцы мутанты, а надзиратели размахивают кнутами и подгоняют ковыляющих отродий, прикованных к исполинским шестерёнкам сборочных узлов. Каждый день множество рабочих погибает, пытаясь поспеть за вечно повышающимися квотами и требованиями господина кузни.

Поликс пропитан чистой сущностью Эмпиреев, притягиваемой и концентрируемой усилиями магов-идолитрексов. Эти еретехи создают, обслуживают и модифицируют разномастные врата Хаоса, варп-агитаторы, приманки для демонов и прочие колдовские устройства, предназначенные для захвата и накопления энергии Варпа. Многие корабли с К'сала швартуются в доках Поликса и обменивают машины душ на технологии, рабов и прочие услуги.

Значительная часть кузни находится под поверхностью и глубоко погружена в кору Выработок. Здесь магос Онурис построил исследовательские хранилища, геностанки, кишечные клетки и энигматориумы – места для проведения самых необычных и опасных экспериментов. Наиболее интересные и нестабильные образцы мутаций содержаться в «саду боли» из прозрачных чанов с корчащейся плотью.

Зззарель, колдун с К'сала описал свой тайный визит в кузню Поликс на плоти сотни рабов. Колдун утверждает, что магос Онурис заковал в цепи джаггернаута Кхорна, еле удерживаемого в покрытой грозными оберегами комнате, в попытке раскрыть тайны полумеханического тела демонического зверя. Также он отметил, что это оскорбление Кровавого бога особенно приятно для покровителя самого Зззареля. Далее описана текущая из сердца кузни сверкающая река расплавленного металла – река, которую колдун считает на самом деле кровью причудливого существа, которое Онурис заточил в самом фундаменте Поликса.

Магос Онурис

Владыка кузни Поликс и выдающийся технотворец алчет власти над всеми пустошами. Его прошлое, как и история Экзоспектра, скрыта за пологом догадок. Ученики утверждают, что когда-то Онурис был прославленным мастеровым из Ауксилии Мирмидон. Желавшего изучать и творить новые технологии, включающие использование энергий Варпа, магоса изгнали из Адептус Механикус после жестокой борьбы и раздора на трёх рыцарских мирах. Эксплоратор Кассиан из Санктума оспаривает правдивость этой истории и считает, что Онурис происходит из адских кузниц Ксаны II. Ещё больше ситуацию осложняют отрывочные записи с Алтаря-Темплум-Каликсис-Эст-17, где содержаться доказательства обеих возможностей.

Наделённый столь же извращённым, сколь и гениальным разумом магос Онурис имеет нездоровую тягу объединять Варп и технологии в новые нестандартные формы. Одними из самых зловещих созданий магоса являются вечно мутирующие маски смерти, а также новые и менее известные терзающие гончие. Онуриса часто сопровождает смрадный, шатающийся «почётный караул» из отродий Хаоса – бывших помощников и неизбежных плодов слишком частого использования энергии Варпа. Магос принимает в ученики всех, независимо от характера и даже навыков, прагматично считая, что большинство умрёт или станет жертвой неуправляемых мутаций прежде, чем узнает достаточно, чтобы стать опасным для него. Многие из самых одарённых и дисциплинированных помощников узнают тайное знание о совмещении Варпа и технологий и становятся магами-идолитрексами. Они пользуются гораздо большим доверием и свободой действий, а потому часто отправляются вглубь Вопящего вихря по особым поручениям покровителя.

Магос Онурис обладает немногими механодендритами – ему больше по нраву бионические конечности и гусени-

цы. Часть тела из-за личных предпочтений магоса осталась биологической, однако её часто обновляют, подшивая выращенные в чанах ткани, чтобы Онурис мог лично изучить новые и интересные мутации. У Онуриса странная любовь к маскам – он сам сделал себе не меньше дюжины. Каждая маска уникальна и часто содержит миниатюрные орудия и необычные устройства. Некоторые ученики верят, что часть масок повторяет лица врагов, бросивших вызов владыке Поликса и проигравших.

Одной из объяснений примечательной стойкости кузницы является несравненный контроль магоса над боевыми сервиторами. Вновь и вновь лишь идеально проведённые манёвры превращали верное поражение Онуриса в кровавую победу. Гнуснопрославленная Нина Блэк утверждает, что своими достижениями магос обязан редкому и мощному Ключу Прайм Логис, который как-то заполучил и перенастроил на себя, но никто пока не смог подтвердить столь невероятную историю.

РЕГИОНЫ ВЫРАБОТОК

Хотя Выработки – лишь тень своего былого размера и массы, в них есть много интересных и необычных мест. Бушующая война придаёт форму каждому метру – от пронизанной туннелями Ножки до призрачной Мехтопи и равнин Мерцающей пустоши.

КУЗНЕТОК

Погожий на гноящуюся рану Кузнеток – обширный отток магмы, который когда-то вёл в расплавленное ядро планеты. После оскудения Выработок поток превратился в струйку, но всё ещё поставляет невообразимое количество сырых материалов прямо в кузницу Поликс. Контроль магоса Онуриса над этой важной точкой – одна из причин, по которой он и войска кузницы продержались так долго в борьбе за Выработки. Кланы называемых «мусорниками» мутантов преданно тащат осколки руды, трупы погибших и найденные металлы в огромный завод по переработке на краю Кузнетока, где отбирают каждый полезный грамм.

Бесконечный голод Поликса довёл местных рабочих до безумия. Наспех собранные челноки взмывают на орбиту к короне астероидов и разбивают их на куски, чтобы бросить в пасть Кузнетока. Многие утверждают, что поток способен расплавить даже целые звездолёты захватчиков и неосторожных посетителей. Объявленная наградa временами приводит на Выработки Ковенант Х, что буксирует сюда остовы пустотных кораблей в обмен на ремонт и переостастку собственных.

Токсичные газы бурлят во многих каньонах и петляющих, залитых лавой расщелинах вокруг начала Кузнетока. Скованные цепями из железа и гравированного рунами керамита свирепые демоны вращают огромные шестерёнки, направляющие через шлюзы поток магмы к станциям утилизации и каналам в сердце Поликса. Наверху стоят ряды широких питательных чанов с дремлющими масками смерти, что безжалостно подавляют любое восстание мусорников – что, несмотря на наказания, приходится делать часто.

Недавно возглавляемая космодесантником Хаоса группировка еретиков захватила небольшой участок Кузнетока над третичным магмопадом. Они начали взимать плату за его использование, отчего магос Онурис назначил соблазнительную награду за радикальное устранение незваных гостей.

МЕХТОПЬ

Называемый Мехтопью регион состоит из многих километров осквернённых токсичных болот. Здесь скапливаются ядовитые испарения Кузнетока, воздух пропитан едким дымом. Густые клочья тумана странно поддёргиваются, щупальца дымки словно ищут любое движение или признаки жизни. Местами из топи выступают огромные развалины, словно не желающие просто так исчезнуть в земле. Руины покрыты неведомыми рунами, и многие ветераны войск Экзоспектра верят, что это и есть остатки третьей кузни, давно потерянной и почти забытой.

Это место давно было линией фронта в борьбе между Кастиром и Поликсом, полем бесчисленных стычек и засад. Орды мутировавших скитариев и боевых сервиторов неловко сражаются в болотах, а выжившие навсегда исчезают в наползающем мраке. Тропы через Мехтопь редки и непостоянны – даже самые замысловатые навигационные системы

легко теряются в сонмах призрачных сигналов и ржавых обломков. Существует горстка ориентиров, но точно определить местоположение сложно даже для опытных разведчиков.

Природные условия – не единственная опасность в Мехтопи. Среди трупных болот в глубине туманов таятся бродячие банды. Их описывают как похожих на обезьян гуманоидов, каннибалов, что пожирают мертвецов. Кал-норан, еретех из кузни Кастир, предположил, что на самом деле это ксеносы – джокаэро, которых непреодолимо привлекают в регион груды техники, лежащие вокруг открытых могил погибших воинов.

Другой опасностью служит множество ям, где свалены обломки уничтоженных в бою машин, сервиторов и автоматонов. Там зарождаются Пустые – причудливые механические твари, вместилища безумных машинных духов. Войска Экзоспектра распространяют слухи, что Пустые появились из-за порчи магосом Онурисом Ключа Прайм Логис. Также агенты Кастира называют эти истории «доказательством» растущего безумия Онуриса и его непригодности к правлению Выработками.

Мусорные земли

Кастир окружают Мусорные земли – континентальных масштабов свалка разбитых и брошенных машин, ржавого оружия, сломанных сервиторов и безумных машинных духов. Среди груд мусора можно найти практически всё – от куска алтаря, до корабельного когитатора и мерцающего гололита с картой большей части Нижнего вихря – хотя одно можно найти, пройдясь беглым взглядом, а другое приходится искать, веками тщательно разбирая горы обломков.

Некоторые зоны Мусорных земель состоят из плотных рядов хлама, а в других беспорядочно навалены горы и целые хребты изуродованных обломков. Небольшие группы людей цепляются за существование, питаясь тёмно-красными грибами, что растут между огромными грудами мусора, и загрязнённой водой, стекающей по склизким трещинам, где скапливается разбитая техника. Надёжно патрулируемые апостикаторами «цивилизованные» районы Мусорных земель обычно безопасней и удобней для поисков, хотя за это надо платить Экзоспектру. Дальше среди несортированных скоплений разбитых машин охотятся дикие Пустые и кишат паразиты – как живые, так и механические.

Иногда группировки старателей устраивают в Мусорных землях временные торговые посты и зоны раскопок, но они редко существуют долго – часто можно наткнутся на брошенные лагеря, многие из которых вольно украшены трупами хозяев. Некоторые из покидающих Выработки группировок уносят с собой истории о Мусорных землях. Наиболее часто рассказывают о бродящей среди наносов мусора безумно хихикающей толпе дредноутов Хаоса, чьи несоразмерные неряшливые конечности взяты от десятков разномастных механизмов. Ходит и легенда об одиноком еретехе или возможно заблудившемся настоящем техножреце, который создал скрытый мануфакторум, не принадлежащий ни одной из великих кузниц. Внутри он работает наспех сделанными инструментами, строя лоскутный титан из исполинских гор обломков.

Похоже, что Мусорные земли всегда были частью Выработок, и время от времени в их пределах возникают странные места – части чужих земель, флоры, фауны и даже ку-

Поиск теха в мусорных землях

Еретики могут попытаться найти определенные вещи в Мусорных Землях, выполнив проверку Приобретения (см. стр. 310 в «Основной книге правил»). По усмотрению мастера еретик может заменить свою Тёмную славу Восприятием при поисках в этой области; однако, это влечёт за собой риск. Провал проверок привлекает внимание Экзоспектра, который требует платы или готовит месть, в зависимости от того, является еретик потенциальным союзником или врагом. Мастер должен тщательно подумать о том, какие вещи можно найти в Мусорных землях. Поиски в этом регионе занимают время – особенно, если вы ищете что-то редкое и необычное. Почти Уникальные и Уникальные предметы практически невозможно добыть, не потратив на поиски десятилетия или даже века. Тем не менее, если у персонажей игроков есть ресурсы и время, которые можно потратить (или слуга-другой чтобы послать на это задание), то у них непременно должен быть шанс найти то, что они ищут!

Сражения на Ножке

Условия в Ножке соответствуют правилам для миров с низкой гравитацией (см. стр. 43 в «**Основной книге правил**») с одной дополнительной опасностью. Если персонаж проваливает проверку Ловкости для передвижения в сложной среде на три или более степени, он отрывается от поверхности и считается дрейфующим в пустоте. Персонажи, поражённые оружием со свойством Оглушающее (или, по усмотрению мастера, затронутые любым схожим условием — например, если еретика взяли в Захват и швырнули), также должны пройти **серьёзную (+0) проверку Ловкости** или оказаться запущенными в космос.

ски звездолётов. Магос Онурис предположил, что на самом деле свалка является одним из неизвестных мест, куда попадают жертвы оружия наподобие ужасных вихревых гранат – мест, куда такие устройства выкидывают материю через временные разломы в Имматериуме.

МЕРЦАЮЩАЯ ПУСТОШЬ

За самым далёким ручьём Кузнетока лежит Мерцающая пустошь: остекленевшая, облучённая пустыня, которая составляет большой процент уцелевшей поверхности Выработок. Пустошь населяют племена мусорников – бродячих мутантов, собирающихся вместе для защиты от опасностей. В генетический фонд мусорников входят многие до странности устойчивые мутации. Члены племён объединены в несколько каст с уникальными способностями и традициями. Племена часто торгуют с одной из кузниц (реже – с обеими) и продают своих мутантов для сервиторизации или ещё худшей судьбы в обмен на припасы и технику. Временами караван мусорников может укрыться в кузнице, но они всегда возвращаются в Пустошь, чтобы их не втянули в чужую войну.

Пустоши терзают ужасные осколочные бури – уникальное природное явление, вызываемое ураганными ветрами, которые носят в воздухе частицы кремния, что делает путешествия и сражения в лучшем случае тяжёлыми. Но удалённость и возможность завоеваний привлекли несколько группировок в Пустошь, и Экзоспектр планирует послать часть своих сил для их искоренения.

НОЖКА

Ножка – остаток ядра планеты, неровный отросток основной полусферы. Хотя Мехтопь – место большинства сражений в борьбе за власть над Выработками, самые жестокие бои разворачиваются именно на Ножке. Техноассасины крадутся по осыпающимся краям и охотно используют гравитационные аномалии, чтобы грациозно перескакивать со скалы на скалу в погоне за добычей. Тем временем транспортные «Термиты» неустанно прогрызают новые пути к флангам врага, а целые подразделения туннельных торпедчиков ведут скоординированный обстрел укреплений.

Гравитация вокруг Ножки непредсказуемо меняется, и любой ступивший сюда знает, что один неверный шаг может отправить неосторожного человека беспомощно кружить в космосе. Атмосфера в лучшем случае разрежена и ненадёжна, отчего для длительного выживания нужны скафандры и респираторы.

Экзоспектр приказал группе лично отобранных профитектов найти путь использовать как оружие саму кору планеты, хотя многие и указали хозяину, что это неизбежно разорвёт Выработки на группу астероидов.

МАСКА СМЕРТИ

В результате нездорового желания владыки Поликса постичь Варп и технологии, его кузница запятнана энергиями Имматериума. Магоса Онуриса завораживает перспектива отчасти контролировать бесформенную порчу Варпа, и немногие из его творений отражают это лучше, чем маски смерти.

Это не совсем живые существа, а скорее боевые сервиторы, в которых слились переменчивый облик отродий Хаоса и тяжёлая металлическая маска-череп, от которой в текучую плоть входят электроды, кабели и проводники. Маска содержит несколько простых авгурных устройств и сложный арканокогитатор, что в сочетании с режимом кровавых ритуалов и запретных наркотиков создаёт систему, способную направлять действия существа и даже побуждать его плоть изменяться по приказу. И поэтому маски смерти мутируют и искажают каждый дюйм своего тела, чтобы лучше приспособиться к врагу и славить Тзинча.

Магос Онурис весьма горд достижением – теперь многочисленные маски смерти бродят по коридорам Поликса и берегам Кузнетока, вечно выискивая врага. Хотя этих тварей больше всего на Выработках, некоторые были проданы вождям и влиятельным существам Вопящего вихря. Обычно они становятся диковинками на К'сале и бойцовыми зверями на Корчащемся мире. Кравек Отступник утверждает, что столкнулся в глубине джунглей Малигнии со сбежавшей стаей масок смерти. Если это правда, то магос Онурис наверняка щедро заплатит за возвращение своих потерянных служителей.

Маска смерти (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
65	35	12 60	12 60	30	10	25	35	--	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 60
Броня: металлическая маска (голова 10)
Общий БВ: 12
Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Вос) +30, Уклонение (Лов) +10, Парирование (ББ), Скрытность (Лов) +10, Выживание (Общ) +20.
Таланты: Яростный натиск, Быстрая атака, Каменная кожа.
Особенности: Свирепый натиск, Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (3), Потустороннее, Машина (6), Многорукое (4), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественные чувства (30), Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: когти, клыки, щупальца, кулаки и прочие странные отростки (1к10+12 Р; ББ 4).
Меняющееся тело: маска смерти может изменить свое тело причудливыми мутациями – по-видимому, для этого ей требуется лишь мысль. В качестве свободного действия один раз за раунд, маска смерти может выполнять одно из следующих действий:

- Изменить тип урона своих атак с резаного на ударный или наоборот. По усмотрению мастера возможны и другие типы урона.
- Получить любое из следующих свойств оружия (применяется к когтям, клыкам, щупальцам, кулакам и прочим странным отросткам): Оглушающее (3), Калечащее (3), Опустошительное (3), Разящее (3), Гибкое, Бритвенной остроты, Обездвиживающее (3), Разрывающее, Осквернённое, Отравленное (3), Оружие Варпа.
- Получить любое из следующих свойств: Амфибия, Копатель (6), Ползун†, Страх (4), Летун (12), Многорукое (6), Регенерация (3), Размер (Большой)†.

Маски смерти могут поддерживать только одну мутацию за раз. Чтобы поддерживать более одной, маска должна пройти серьёзную (+0) проверку Выносливости для каждой дополнительной мутации. Мутации длятся 1к5+3 раундов.
† Скорость передвижения при это не меняется.

ТЕРЗАЮЩАЯ ГОНЧАЯ

Война за власть над Выработками бушевала много лет, и со временем обе кузницы набрались знаний об устройствах, оружии и солдатах врага. Прекрасно сделанные велоцириперы Экзоспектра приводят в ярость магоса Онуриса, который находит этих существ особенно раздражающими. Когда пятое поколение геностанковых искажённых громил Онуриса не смогло взять Утёсы сланцевой бритвы из-за фланговой атаки велоцириперов, магос поклялся, что заставит Экзоспектра заплатить.

Направив на задачу собственные великие таланты, Онурис воспользовался большим пониманием варп-технологий, чтобы создать искусную оболочку для пойманной варп-сущности. Оболочка выглядела как огромный металлический пёс, чьи сочленения и глаза сверкали светом порчи. Довольный результатом Онурис назвал новое творение терзающей гончей.

Увы, поначалу новых существ было почти невозможно контролировать. Звери бездумно нападали на всё в поле зрения, пока внутри не выгорала энергия Варпа, и оболочка не разваливалась. Для исправления такого недостатка Онурис создал псайбер-связь между терзающими гончими и одержимыми операторами, способными направлять существо из безопасности покрытого рунами боевого гроба.

Вскоре после улучшения стаи терзающих гончих спустили с цепи в битве Кровавого источника, где они одолели техноассасинов Кастира и отогнали их свиты велоцириперов. Также эти существа рассеяли немало манипул отборных падших скиитариев, но результат одной битвы, как бы он ни был великолепен, не изменил ход войны в пользу Поликса. Битва продолжается, и однажды Онурис отомстит.

Терзающие гончие – превосходные охотники, способные потягаться с любым слугой Бога-Трупа в возможности выслеживать и убивать добычу в самых разных условиях. Металлическая оболочка машин очень прочна, а демоническая природа даёт много преимуществ над любым существом из плоти и крови. Однако даже самый идеально созданный корпус не сможет вечно сдерживать чистую энергию Варпа, и терзающие гончие не исключение. Однажды Экзоспектр найдёт их слабость и способ её использовать – это лишь вопрос времени.

Терзающая гончая (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	--	40 (8)	50 (10)	50	30	55	45	--	--

Скорость передвижения: 10/20/20/60
Количество ран: 30
Броня: нет (всё по 8)
Общий БВ: 10
Умения: Атлетика (Сил) +10, Бдительность (Общ) +10, Уклонение (Лов), Проницательность (Общ), Скрытность (Лов) +10, Выживание (Общ) +30.
Таланты: Плечом к плечу, Трудная мишень, Нокдаун, Ураганный натиск.
Особенности: Демон (5), Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (2), Потустороннее, Четвероногое, Машина (8), Порождение кошмара, Коренастое, Сверхъестественная Сила (+4).
Оружие: поршневые челюсти (1к10+10 Р; ББ 4; Бритвенной остроты).
Демоническое присутствие: все существа в радиусе десяти метров от терзающей гончей получают штраф -10 к проверкам Силы воли.
Едва сдерживаемая варп-сущность: все броски по **таблице 6-2: Психические феномены** (см. стр. 210 в «**Основной книге правил**») получают +20, если псайкер, делающий бросок, находится в пределах десяти метров или меньше от гончей. Все существа, атакованные гончей в ближнем бою, должны пройти **серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить 1к5 очков Порчи.

ПУСТЫЕ

Многие механические отродья появились на Выработках благодаря искусству техноереси и были созданы из необходимости вести жестокую борьбу за остатки планеты. Однако самые примечательные и необычные извращения технологии возникли не благодаря тщательным исследованиям или безумному гению. Они – результат сбоя и случая, инциденты, что произошли среди акров необслуживаемой техники и рваной проводки, над которой неуклюже поработали сломанные сервиторы.

В их число входят Пустые – гуманоиды из обломков металла, искрящей электроники и разбитых механизмов, что бродят по Мусорным землям и Мерцающей пустоши, желая поймать и сожрать любое существо из плоти, дабы облегчить свои страдания.

Внутри тел Пустых заключены совокупности измученных машинных духов. Они постоянно визжат на двоичном, иногда повышая тон и громкость, когда выслеживают добычу или бросаются в атаку. Воющие сонмы духов внутри Пустых почти обезумели от гнева и жаждут лишь разрушения.

Хотя тела из обломков металла крайне опасны сами по себе, по-настоящему опасными Пустых делает возможность вызывать помехи и оказывать влияние на технику. Даже тёмные магосы Выработок осторожны при встрече с большими стаями пустых, ведь как боевые сервиторы, так и техноассасины могут страдать от сбоев, атакуя фантомы или вырывая имплантаты в припадке ненависти к себе.

Отчаянно стремящийся получить любое преимущество в войне за Выработки магос Онурис поставил группе лучших магосов-идолитрексов задачу – найти способ говорить с Пустыми в надежде обратить их против Кастира. Пока что их усилия были тщетны.

Пустой (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	45	40 (8)	40 (8)	20	40	45	55	--	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 30
Броня: куски металла (всё по 6)
Общий ББ: 8
Умения: Бдительность (Общ), Уклонение (Лов), Запугивание (СВ), Логика (Инт) +20, Безопасность (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Бесстрашие, Зов железа, Потрошитель, Подражатель.
Особенности: Ночное зрение, Смертоносное природное оружие, Страх (2), Машина (6), Многорукое (4), Одержимость†, Размер (5), Порождение кошмара, Сверхъестественная сила (+4), Сверхъестественная выносливость (+4).
†Только против существ с особенностью Машина или подходящей аугметикой вроде церебральных имплантов.
Оружие: кодированный разряд статики (30 метров; О/3/–; 1к10+10 Э; ББ 4; ЭМИ [2], Шоковое), металлические конечности (1к10+8 Р; ББ 0; Оглушающее [1], Разрывающее).
Двоичный вопль: в качестве Полного действия пустой может издать двоичный вопль, затрагивающий всех врагов в пределах 30 метров. Пустой может выбрать один из следующих эффектов:

- Пустой проводит встречную проверку Техпользования чтобы взять под контроль любого сервитора. Сервитор может действовать немедленно и будет находиться под контролем пустого, пока его не выключат или пока пустой не будет убит.
- Пустой проводит встречную проверку Техпользования против врагов, чтобы вызвать Осечку у всего стрелкового оружия без свойства Надёжное в зоне поражения.
- Пустой проводит встречную проверку Техпользования чтобы Оглушить любое существо с одним или несколькими подходящими имплантатами (например церебральным) или любое существо с особенностью Машина на 1к5 раундов. Вместо того, чтобы вызывать эффект Оглушения, пустой может поразить затронутое существо галлюциногенным воздействием (см. стр. 148 в «**Основной книге правил**»).

Пустой воздействует на всю область при помощи ЭМИ (см. стр. 152 в «**Основной книге правил**»). На обычную технику это работает в точности как генератор мусорного кода (см. стр. 184 в «**Основной книге правил**»).

АПОСТИКАТОР

Экзоспектр не терпит неудач. Многие еретехи ищут его, чтобы узнать тайны и трудиться в кузнях на пути к величию, но другие строят козни, ведомые своими амбициями. Экскруциманты в масках уводят прогневивших Экзоспектра в глубочайшие залы Кастира, чтобы превратить в ужасных апостикаторов.

Апостикатор – корчащаяся груда механодендритов, намного превышающая рост человека. На верху существа находится шарообразная масса бионики, сделанная из голов еретехов, которым не повезло прогневить Экзоспектра. Они слеплены и связаны проводами в одно общее (и совершенно безумное) сознание. Закодированные краденными пыточными ксеноустройствами на абсолютное повиновение апостикаторы служат Экзоспектру стражами, патрульными и штурмовиками в условиях низкой гравитации Ножки, где они скользят и парят над разрушенной поверхностью.

Иногда Экзоспектр делает апостикаторов временными командирами войск Кастира, пока не выберет постоянное руководство. Служить под началом такого существа нелегко даже ветеранам манипул, ведь потусторонний негармоничный голос слитых еретехов и в лучшие времена не назовёшь внушающим уверенность.

Апостикатор (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	35	50 (10)	40 (8)	40	40	35	50	20	--

Скорость передвижения: 6/12/18/30
Количество ран: 50
Броня: покореженные механодендриты (всё по 8)
Общий БВ: 8
Умения: Бдительность (Общ), Командование (Общ) +10, Уклонение (Лов) +20, Запугивание (СВ), Парирование (ББ) +20, Безопасность (Инт) +10, Скрытность (Лов) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Аура власти, Погребальная песнь, Мастер рукопашной, Пугающий голос, Молниеносная атака, Презрение к слабакам, Шаг в сторону, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашное), Вихрь смерти.
Особенности: Копатель (6), Ночное зрение, Страх (3), Парящее (10), Машина (8), Имплантаты Механикус, Многорукое (6), Размер (Большой), Эхолокация, Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+4).
Оружие: стрелковые механодендриты (30 метров; О/2/-; 1к10+5 Э; ББ 2; Надёжное, Штормовое), механодендриты-манипуляторы (1к10+12 У; ББ 0), встроенные силовые клинки (1к10+10 Э; ББ 6; Силовое поле), и одно из следующих орудий: мельта (Лёгкое; 20 м.; О/-/-; 2к10+13 Э; ББ 12; Маг 6; Перезарядка 2 ПД; Мельта), плазмаган (Лёгкое; 100 м.; О/2/-; 1к10+12 Э; ББ 10; Маг 24; Перезарядка 5 ПД; Максимальное, Перегревающееся), или варп-пушка (Тяжёлое; 100 м.; О/-/-; 3к10 Э; ББ 0; Маг 8; Перезарядка 4 ПД; Взрыв (3), Перезарядка, Оружие Варпа).
Снаряжение: все враги с особенностью Машина и вся техника в пределах десяти метров от апостикатора получают штраф -10 к проверкам Ближнего и Дальнего боя.
Причудливые приспособления: апостикаторы обладают встроенным отражающим полем (см. стр. 178 «**Основной книги правил**») и следующими кибернетическими имплантатами: встроенный ауспик, разъём взаимодействия и серворука. Мастер может, по своему усмотрению, добавить любые другие кибернетические или бионические имплантаты, которые он сочтет необходимыми.
Сонм механодендритов: апостикаторы получают бонус +20 к проверкам Ближнего боя и Силы при Захвате и могут поддерживать его Свободным действием. Они также обладают по меньшей мере одним (или большим числом по усмотрению мастера) из следующих мехадендритов: медицинским/палаческим, оптическим и вспомогательным.

Колыбель для кошки

«Коварная иллюзия жизни обращает разум в невежество. Моё существование – изящная мечта о жизни, моя цель – замена разума невежеством и преображение материального в нереальное»

– лорд-чернокнижник Визитаин, последователь Тзинча

В самой глубине Сумеречных миров таится регион космоса, омываемый течениями Варпа и щупальцами чистого Имматериума, что тянутся из Внутреннего кольца. Это Колыбель для кошки – игрушка демонов и могущественных колдунов. В ней блуждают десятки планет: одни вращаются вокруг звёзд, другие одиноко скитаются в пустоте, ну а третьи – лишь иллюзии, морок для отвода глаз и датчиков проплывающих кораблей.

Полные коварства, обмана и иллюзии миры Колыбели напрочь лишены логики и постоянства. В них правят бал капризы сущностей достаточно могущественных, чтобы создать собственные владения.

Нити Колыбели

Планеты в Колыбели связаны древними путями, что сплетают миры в головокружительный узор. Эти «нити колыбели», как их называют, подобны Паутине в том, что с ними странник может без звездолёта попасть с одного мира на другой. Впрочем, они редко встречаются за пределами самой Колыбели, а, по мнению многих, не найти ни одной нити, что сможет пропустить космический корабль. Идти по нити – значит ступать по колонне искрящегося света с ослепительно яркой сердцевиной. Одновременно сияющие всеми и ни одним цветами нити можно заметить издалека, их блеск доходит даже до верхних слоёв атмосферы – если она есть на планете.

Несколько шагов – всё, что нужно, чтобы совершить путешествие с одного мира на другой. Расположение и лёгкость обнаружения нитей разнятся, но закономерность существует, и на многих мирах есть неполные карты, на которых указаны связывающие их пути. Однажды архимудрец Казмир назвал нити колыбели «очень действенной ловушкой» и сравнил регион с петлей для шей неосторожных глупцов. Теория Казмира основана на слишком уж удачном для путешественников расположении нитей и предполагает, что их специально расставили, дабы завлечь невнимательных путников в самые опасные и причудливые места, сплетя удавку из ткани самого Варпа.

Ступая по нитям

Путешествовать по нитям Колыбели быстро, но рискованно. Энергии Варпа тесно связаны с нитями, и тот, кто следует этим путем, окунается в чистую сущность Варпа.

Использование нити приносит 5 очков Порчи. Персонаж может предпринять **серьёзную (+0) проверку Проницательности**. В случае успеха он получает на единицу меньше Порчи за каждую степень успеха в этой проверке.

Нити можно обнаружить с помощью проверки Псичувства (см. стр. 106 «**Основной книги правил**»). Важно отметить, что нити, безусловно, удобны, но редко безопасны. Как правило, чем легче найти нить, тем больше риск — нить норовит доставить путника в опасное или случайное место, а то и вовсе порваться на середине пути.

Изучение нити в течение одной минуты и успех в **серьёзной (+0) проверке Навигации (Варп), Учёного знания (Оккультизм) или Запретного знания (Варп)** может определить вероятный пункт назначения нити и уровень опасности.

Мастер должен тщательно подумать, прежде чем «подвешивать» нити для путешествия персонажей. Также ему стоит подчёркивать опасность таких путешествий.

Миры Колыбели

Миры в Колыбели для кошки появляются и исчезают случайным образом, да и само слово «миры» не очень-то здесь применимо. Нет никаких гарантий постоянства. Некоторые планеты пропадали в тот же миг, когда на их поверхность ступал первый гость, но несколько примечательных мест продержались дольше обычного: Рваный плащ, Фарс и Рекондиум.

Рваный плащ

На самом краю Внутреннего кольца парит золотой шар – сверкающая приманка, точка пересечения сотен нитей. Правитель назвал этот мир Рваным плащом, и это лакомый кусочек для любого честолюбивого завоевателя… и смертельная ловушка для всех, кто протянет к нему руку. Тысячи лет назад эту планету обнаружил могущественный и властный чернокнижник. Колдун по имени Визитаин был последним выжившим из своей банды – его приспешники и спутники на пути к величию пали жертвой ужасной судьбы. Колдун забрал Рваный плащ себе, но решил не проводить время в тихих раздумьях, а за века превратил планету в изящный бесконечный лабиринт, где бы незваные гости вечно скитались бы и теряли души. Визитаин провозгласил, что его гений не превзойти никому, и любой стремящийся попасть во Внутреннее кольцо станет его игрушкой.

Могущества и коварства чернокнижника было достаточно, чтобы преобразить избранный мир: колдовские туманы окутали Рваный плащ, поверхность покрылась призрачными сетями, лабиринтами отражений и дверями, что ведут лишь в бездонные пропасти. Плащ превратился в преграду на пути во Внутреннее кольцо, и многие восходящие чемпионы стали считать проход через этот мир легендарным испытанием, что принесёт преодолевшему его великую славу. Ждущие на Рваном плаще ловушки бесчисленны и бесконечно разнообразны, ни одна не похожа на другую.

Однако спесь Визитаина столь же велика, как и его коварство. Чернокнижник верит, что ему нет равных в борьбе умов и создании ловушек, и потому в каждой загадке и испытании есть лазейка, которой может воспользоваться достаточно удачливый или внимательный пленник. Колдун с огромным удовольствием смеётся над опутанными его мороками и ухищрениями бандами, хотя ему уже случалось недооценивать противника и терпеть поражение.

Фарс

Возможно, самой недоброй славой в Колыбели пользуется обитель высшего демона Тзинча, повелителя перемен, известного как Сар'тир. Этот пожиратель душ и его свита формирователей-ремесленников с К'сала превратили целый мир в причудливый безумный театр. Называемая Фарсом планета состоит из вечно меняющихся сцен, стадионов и амфитеатров, каждый из которых под невозможными углами соединяют туннели, лестницы и бросающие вызов гравитации коридоры. Все сцены окружены бесчисленными рядами безмолвных зрителей, которые редко говорят или хотя бы двигаются – всё внимание аудитории захватили актёры и пьесы. Сар'тир с огромным удовольствием ставит замысловатые пантонимы, что показывают слабости цивилизаций людей и эльдаров. В постановках играют пленники со всех концов галактики, представители самых разных видов и убеждений. Тела актёров опутаны зачарованными цепями, что оставляют выбор между игрой на сцене, волнами безумных страданий или смертью в колдовском пламени. Сар'тир явно радуется, когда на сцену выходят самые упрямые и несговорчивые, и заливается смехом при виде того, как имперские инквизиторы и космодесантники Хаоса вместе цедят слова сквозь сжатые челюсти и неохотно занимают назначенные позиции.

Фарс – один из самых гостеприимных миров Колыбели, где любой прошедший ряд простых испытаний может заработать и найти удовольствия. Те же, кто провалил испытания или отказался их проходить, становятся частью труппы Сар'тира – такова плата за посещение. Время от времени повелитель перемен рассылает приглашения самым могущественным демонам и полководцам Вопящего вихря, чтобы они могли прийти посмотреть очередной шедевр и узреть новых пленников в муках вынужденного легкомыслия.

Похоже, что знания Сар'тира о пьесах и пантонимах безграничны, а в наиболее древних и редких постановках скрыты многие тайны. При всех опасностях планеты вести о таких представлениях привлекают множество посетителей. По Вихрю ходят слухи, что Сар'тир ухитрился поймать труппу арлекинов и запланировал для эльдаров нечто по-настоящему особенное и важное – созданное им самим представление, где могут открыться многие из самых странных загадок.

Темы Колыбели для кошки

Для мастера, намеревающегося использовать Колыбель в кампании **Black Crusade**, важно помнить, какие темы олицетворяет это место.

Реальное и нереальное

Уникальная природа Колыбели идеально подходит мастеру – здесь можно увидеть проблески прошлых или будущих событий, старых или новых противников, интересные и необычные места, с которыми игроки могут в конечном итоге столкнуться. Важно отметить, что мастер не должен использовать морок, чтобы наказать игроков. Иллюзии должны быть захватывающей чертой — они используются для улучшения истории, а не для создания препятствий игрокам. Также они могут служить предупреждением; игроки будут действовать мудрее и избегать лишнего риска, если на чужом примере увидят, чем опасна Колыбель.

Принятие абсурда

В Колыбели возможно почти всё; колдун или псайкер, обладающий достаточной силой, может изваять собственное царство, сформированное его волей, и превратить его в призрачный рай или фантомный ад. Лишь немногие имеют достаточно силы, чтобы сделать такие иллюзии постоянными, но мастер может использовать, эту концепцию, чтобы представить самые дикие крайности вселенной Warhammer 40 000. От хищных роев тиранидов до встречи с самим Императором – иллюзии Колыбели могут создавать очень запоминающиеся встречи!

Очевидные заговоры

Обитатели Колыбели часто сосредоточены исключительно на своих делах и редко обращают внимание на посетителей. Однако, когда непрошеных гостей в конце концов замечают, вокруг каждого движения нарушителей спокойствия мгновенно сплетаются десятки заговоров – от маневров в духе Макиавелли до случайных причуд. Гости Колыбели должны понять, что, как и у её тезки, каждая потревоженная нить потревожит всё вокруг. Если игроки выполнят великое задание или обнаружат давно утерянный секрет, им следует ожидать посланников и сообщений от знаменитостей Колыбели.

Рекондиум

Большую часть этого мира занимает континент, почти полностью скрытый под лабиринтом внушительных и связанных между собой готических зданий. Крошечная часть их просторов выделена под тесные комнатушки, кривые проходы и остальные нужные для жизни людей залы. Остальную часть Рекондиума занимают тщательно разложенные по полкам книги библиотеки, известной как Единый архив. Многим посетителям Рекондиум покажется мрачным местом познания, образцом порядка и стабильности посреди Колыбели. Однако это лишь видимость, под которой кипят постоянные конфликты между лагерями мудрецов.

Банды пылких писцов (или как из здесь называют – культы каноников) непрестанно рыщут среди книг, пытаясь найти смысл бытия. В Едином архиве такие поиски бессмысленны, поскольку постоянно, пусть и не регулярно появляются новые и противоречащие друг другу книги, что приводит к яростным схваткам каноников за «правильное» толкование реальности. Молельные столпы Кеззела, собранные в высоком планетарии Единого архива, свидетельствуют, что собрание знаний в Рекондиуме – результат жестокой игры могущественного владыки демонов Тзинча. Впрочем, после особо жестоких схваток каноников от многих столпов остались лишь осколки.

Обитатели Рекондиума происходят из тысяч миров, рассеянных по всей галактике. Временами любой увлечённый исследователь может наткнуться на искусно скрытый отрывок, описывающий, как постигнуть мириады вариаций «истины». Этим инструкциям следуют лишь самые прилежные и самые безумные мудрецы, но им открывается ритуал, который – при верном проведении – приносит их прямо на Рекондиум из любого иного места. Недавно в ряды каноников влилось множество исследователей из фенкийской Библиотеки знания, что в Каликсиде.

Бесконечные дрязги и пронзительный визг дерущихся каноников делают Рекондиум неприятным местом, но в Едином архиве столько знаний, пусть несвязанных и противоречивых, что потенциальных завоевателей так и тянет. Иногда здесь бывают целые банды, что ищут намёки на разгадки мрачных тайн, обещающих власть и славу.

УЖАСНАЯ КОРВАСКА

«Я был рабом на Гиделлине и пленником на Сакгрейве, но скорее вернусь туда, чем вновь ступлю на эту проклятую планету»

– Енох Врускр, сержант исследовательских частей К'сала

В нарушение всех известных законов физики на Корваске существует жизнь. Температура на прижавшейся к коричневой карликовой звезде планете чуть выше точки замерзания, и чем глубже, тем холоднее. Нет никаких причин для тому, чтобы на планете существовала пригодная для дыхания атмосфера или экосистема, но они существуют – пепельные равнины и базальтовые горы окружают топи и мрачные леса. Из-за гнетущего холода и мрака планету не зря называют Ужасной.

Еретехов с Выработок особенно интересует звезда, которая, по самым вольным прикидкам, должна была умереть много тысячелетий назад. Вкупе с оценками возраста планеты можно сделать вывод, что Корваска – самый древний мир в Вихре. Еретехи заметили, что орбита звезды совершенно постоянна, несмотря на потоки Варпа. Путь Корваски проходит через Сумеречные миры и Нижний вихрь, и на нём нет никаких других звёзд или систем, лишь холодная пустота. Кроме орбиты нечем объяснить факт, что звезда словно набирается энергии и плотности, проходя через Нижний вихрь. Как будто она, сознательно стремясь выжить, сама изменила свой путь в былые времена.

Кроме сурового климата и терзающих мир пепельных бурь опасность представляют периоды великих потрясений, что меняют сам облик планеты, искажая её литосферные плиты. Достоверно известно лишь то, что обычно перемены происходят, когда мир находится в Нижнем вихре. В такие времена поверхность крутит, вертит и переворачивает, одни части земли оттягиваются к центру, а другие выходят на периферию. Сдвиги происходят без явной тектонической активности или геологического катализатора – это очень интересует, как колдунов К'сала, так и еретехов Выработок. Обе планеты отправляли на Корваску команды исследователей, но мало чего добились кроме исчезновения или гибели кораблей да бреда безумцев.

По всей планете рассеяны останки разных цивилизаций, наполовину погребённые и почти уничтоженные. Разбитые арки из омертвевшей психокости опираются на треснувшие стены из покрытого узором чёрного алмаза. Многие верят, что в развалинах таятся давно потерянные технологии и оружие чудовищной силы – именно это приводит вставших на путь к величию еретиков на Корваску. Многие пытались, но мало кто вернулся невредимым, а ещё меньше нашло то, что искало. Большая часть развалин доступна и глубоко уходит под поверхность в лабиринт туннелей, которые словно вечно изменяются.

Они уводят всё глубже и глубже, словно изгибаются под невероятными углами и выводят обратно на поверхность. Наверху навигация сильно затруднена, но в пещерах она почти невозможна даже с помощью продвинутых ауспиков и оберегов варп-ока. Во многих местах в пол и стены встроены рунические камни – одни похожи друг на друга, другие неповторимы. Вглубь развалин смогли забраться лишь тёмные магосы и к'сальские колдуны, да и то, лишь когда планета находилась точно в Сумеречных мирах. Обе группы согласны, что существует система знаков, но отказываются сотрудничать боясь, случайно дать соперникам преимущество. Но даже еретехам и чернокнижникам мало известно о том, куда ведут тоннели или что означают руны.

ОАЗИСЫ

На Корваске существуют участки земли, которые не меняются даже во время потрясений и пепельных бурь – замкнутые районы примерно пятидесяти километров в охвате изобилуют съедобными растениями, животными и свежей водой. Такие оазисы во всём кажутся совершенными, полностью самодостаточными и неким образом защищёнными от сурового климата. Однако в них нельзя оставаться надолго.

Несколько часов спустя после появления разумных существ, оазисы начинают рьяно их изгонять. Сперва «гостям» начинает казаться, что за ними следят. Местные растения и животные становятся более агрессивными и опасными. Процесс скоротечен, словно присутствие чужаков подстёгивает метаморфозы. Некоторые из первых исследователей Корваски рассказывали о нападениях ходячих растений, но это так и не подтвердилось. Оазисы словно разумны и знают, что не выживут, если разумные существа останутся в них навсегда. Что бы не привело чужаков на Корваску, они предпочитают пополнять припасы в тихих лесах как можно скорее.

Также, похоже, что оазисы защищены от мутантов – ни один из них, ступив в оазис, не протянул и десяти минут. Многие пытались и погибли, а известные жестокостью исследователи составили подробные отчёты о том, как загоняли в неизменные места напавших на них и пойманных мутантов. Одни обращались в пыль, другие в слизь, но все так или иначе вновь становились частью мира.

РАЗВЕИВАНИЕ

Первые из вернувшихся после посещения Корваски исследователи назвали изменение мира Развеиванием. Застрявшие ненадолго на планете из-за необходимости починить корабль люди увидели преображение прямо с поверхности и ужаснулись. Когда на их глазах обвалились целые горы, а на месте пустынь возникли топи, путешественники ощутили присутствие вокруг чего-то или кого-то, молившего о помощи. Опасаясь за свои жизни, первые посетители спешно улетели, но вскоре несколько человек начали безумно бормотать что-то о «непокорном» и «хватке». Многие пытались понять, что это значило, хотя поиски явно бессмысленны в кишащем отступниками и бандитами регионе.

Мало что известно о начинающемся почти без предупреждения и абсолютно безжалостном Развеивании. В некоторых случаях масштаб изменений ничтожен и ограничивается одним регионом, в других изменяется облик целых континентов. Земля вспучивается и идёт складками, на поверхность выходят развалины зданий и входы в туннели, которые пронизывают планету, словно соты – улей. Развеивание длится несколько дней. Мир меняется медленно, и, несмотря на заметность, сдвиги не влияют на стабильность планетарной коры. Если посмотреть запись с запущенного Выработками спутника, можно подумать, что Развеивание – это плод труда незримых рук, что меняют местами целые континенты.

С тех пор Развеивание видело своими глазами ещё несколько групп. Места преображения словно притягивают мутантов. В каждом задокументированном случае существа преклонялись перед движением планеты и отправляли своих сородичей на гибель – это у них явно является честью, поскольку такой жертвой становится победивший в ритуальном поединке.

Также после остановки движения на поверхности появляются новые мутанты, словно их порождает сама планета. Правда это или нет, но похоже тяга существ к чтимым им потрясениям непреодолима. Оазисы продолжают существовать, а города обычно остаются нетронутыми, но часто Развеивания так изменяют местность, что людям приходится переселяться из-за появления преграды на пути в ближайший источник жизни. Верховные прорицатели Велклира предполагают, что к Развеиванию приводят попытки некого живого существа внутри планеты воплотиться – это спорная теория, чья неоднозначность подкрепляется тем, что после гадания прорицатели обычно впадают в безумие.

МУТАНТЫ КОРВАСКИ

Кроме опасной флоры и фауны оазисов на планете почти нет хищников. Их нишу заняли племена мутантов, притаившиеся рядом с поселениями людей и источниками жизни. Большинство не особо крупны или мускулисты, но недостаток грубой силы возмещают скоростью и коварством. Все существа используют грубые орудия из кости или камня, многие племена собирают оружие с тел убитых людей, некоторые даже научились использовать металлические клинки и луки. В средней общине примерно полтора десятка взрослых существ, однако действительно сильные мутанты возглавляют гораздо более крупные банды.

Эти существа не только опасны сами по себе, но и проявляют всё большую чувствительность к Варпу. Многие из самых сильных мутантов в последнее время могли управлять огнём, изменять свои тела или управлять действиями целых свор своих сородичей на большом расстоянии. Никто не может сказать наверняка, все ли существа обладают зачаточными психическими способностями, но научившиеся контролю и развившие их нелюди неизбежно приходят к власти. Возглавляемые психически активными мутантами племена особенно опасны, поскольку их поведение зачастую непредсказуемо, а воины готовы сражаться до конца. Без сильного вожака большинство охотничьих партий разбегаются при встрече с упорным и решительным сопротивлением.

Лишённые доступа к лёгкому источнику пищи в оазисах, племена подкарауливают путников, а затем нападают гурьбой, предпочитая застать врасплох и как можно быстрее перебить жертв. Если же атака закончится неудачей, то ушедшие с пустыми руками существа не побрезгуют каннибализмом. Известно, что особенно сильные группы исследователей просто убивали достаточно мутантов, чтобы те осознали, что проще жрать друг друга, чем преследовать их.

В таких суровых условиях мутанты должны были бы быстро вымереть, но отчего-то выживают. Похоже, что баланс поддерживается во время Развеивания, когда возникают новые племена. Для мутантов это время великих празднеств и ликования. Они идут к ближайшему месту геологических изменений, где преклоняются, поют, пляшут, а иногда бросаются в самую гущу, чтобы исчезнуть в пучине. Но погибшим быстро находится замена, ведь в конце каждого Развеивания новые мутанты крадутся из пустошей к оазисам, и цикл начинается заново. Появление новых тварей тревожит, ведь их словно порождает сама планета.

ПРОТЕАНЦЫ

И, как будто бродячих банд мутантов недостаточно, на Корваске есть особый вид хищников, которых избегают даже они. Это протеанцы – одинокие, незримые охотники, которые выбирают цель и наблюдают, прежде чем напасть, сожрать и принять облик жертвы. В естественном обличие эти мутанты обладают примерно двухметровым ростом и ужасными уродливыми лицами. Их шкура тверда и покрыта густым мехом, а когтистые лапы могут легко разорвать простой доспех. Похоже, что эти существа разумны и предпочитают сначала внимательно осмотреть и осторожно выбрать добычу.

Благословенные Тзинчем природной способностью изменять облик мутанты охотятся на чужаков, таясь во мраке руин. Неизвестны случаи нападения протеанцев за пределами развалин и прилегающих подземных туннелей, однако, чем глубже забираются исследователи, тем чаще происходят исчезновения и встречаются кровавые следы жестоких схваток. Многие считают мутантов территориальными существами, которые прячут или охраняют нечто, хотя никто не имеет ни малейшего представления, что именно.

Когда протеанец убивает добычу, то поглощает её, чтобы получить возможность забрать генетическую память. За считанные минуты существо становится копией жертвы, после чего использует уцелевшую одежду и снаряжение. Невооружённым глазом невозможно заметить разницу между протеанцем и убитым, ибо способности существа распространяются также на звук и тембр голоса, что позволяет ему подражать речи добычи на любом услышанном ранее языке. Это делает протеанцев ужасными противниками, активно пытающимися посеять в группе недоверие, чтобы люди разделились и стали лёгкой добычей. Изначально это считалось природной физической способностью, но недавно экспедиция с Выработок обнаружила, что это психическая сила, которую можно блокировать нуль-полями и неприкасаемыми. Посещения Ужасной планеты участились, ведь исследователи стремятся заполучить для изучения живой образец.

КОРВАСКСКИЙ МУТАНТ

Этот вид на Корваске аномален, если такой термин вообще применим к мутантам. Эти выродившиеся твари, гораздо менее крупные и неповоротливые, чем их имперские сородичи, полагаются на скорость и разум, что делает их куда более опасными. Большинство лишено психического дара, но многие вожаки наделены такими способностями и применяют их, чтобы управлять соплеменниками. Мутанты не могут бывать в оазисах и потому охотятся на людей, при любой возможности грабя и убивая ради пищи, ведь иначе им придётся есть друг друга.

Корваскский мутант (рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
38	31	45	38	48	26	37	35	13	--

Скорость передвижения: 8/16/24/48
Количество ран: 14
Броня: прочная шкура (всё по 3)
Общий БВ: 3
Умения: Акробатика, Бдительность +10, Уклонение +10, Псичувство, Скрытность.
Таланты: Амбидекстрия, Неистовство, Трудная мишень, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная), Пси-рейтинг 3, одна случайная психосила (только у мутантов-вожаков).
Особенности: Сверхъестественная Ловкость (+4), Дар хаоса (выберите случайный)
Оружие: природное оружие (когти и шипы) (1к10+4 Р; ББ 0; Примитивное (8))
Снаряжение: самодельные талисманы и безделушки.

МУТАНТ-ПРОТЕАНЕЦ

В отличие от своих стайных сородичей протеанцы – одиночки, полагающиеся на незаметность и коварство. Эти психически одарённые возможностью изменять свой облик существа будто патрулируют развалины и глубокие тёмные лабиринты туннелей. Обычно они нападают, только если чужаки забираются далеко, но довольно территориальны. Учитывая способность тварей использовать орудия и также достоверно изображать тех, кто дал им облик, неудивительно, что исследователи с Выработок при каждой высадке на поверхность планеты берут с собой пси-подавители.

Мутант-протеанец (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
33	32	45	32	41	46	55	56	38	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 18
Броня: природная броня (всё по 4)
Общий БВ: 5
Умения: Акробатика, Атлетика, Бдительность +10, Обаяние +10, Обман +10, Уклонение +10, Дознание, Языкознание +20, Логика, Псичувство +10, Ловкость рук, Скрытность +10, Выживание, Техпользование.
Таланты: Амбидекстрия, Ледяное сердце, Это просто царапина, Подскок, Молниеносные рефлексы, Подражатель, Паранойя, Полиглот, Быстрое выхватывание, Мгновенная реакция, Шаг в сторону, Быстрая атака.
Особенности: Смертоносное природное оружие, Потустороннее, Природная броня (4), Псайкер, Перевёртыш†, Сверхъестественная Ловкость (+2), Сверхъестественная Сила (+2), Сверхъестественная Выносливость (+2).
†Перевёртыш: существо способно изменить своё обличие и стать неотличимо от другого гуманоида примерно того же размера. Для этого протеанец должен съесть жертву – этот процесс больше похож на поглощение массы тела, чем на фактическое пожирание, а для его завершения требуется всего одна или две минуты. Тело протеанца практически незаметно принимает облик своей последней жертвы, сохраняя часть её памяти и все физические возможности. Протеанец может поддерживать облик сколь угодно долго, если не будет вынужден сменить его (лишится больше половины ран или потеряет сознание от Усталости). Если это произойдет, существо должно предпринять **очень тяжёлую (-30) проверку Силы воли,** чтобы сохранить украденный облик, в противном случае оно возвращается к своей естественной форме. Если существо подвергается воздействию нуль-поля или любого другого антипсихического источника, оно автоматически возвращается к обычному облику и получает 1к10 единиц урона.
Оружие: природное оружие (когти и шипы) (1к10+6 Р; ББ 2) или оружие, которое использовала жертва.
Снаряжение: нет.

ПЫЛАЮЩАЯ ГРОБНИЦА

«Ты сочтёшь меня безумцем, и я спорить не буду. Но в этом пылающем шаре есть нечто – нечто, чьё освобождение станет смертным приговором для тысяч тысяч миров»

— верховный адепт Лобиль с Велклира после возвращения с Пылающей гробницы.

Над млечными просторами Нижнего вихря парит раскалённый и почерневший мир. То Пылающая гробница – на первый взгляд, самый обыкновенный вулканический мир, чью покрытую узорами света и тьмы поверхность вечно рассекают полные бурлящей магмы разломы. Но с определённой точки зрения кажется, что среди внешне случайных движений проступает последовательность, надо лишь взглянуть с нужной стороны… в нужном состоянии рассудка… в нужное время.

Природа изменчивых узоров Пылающей гробницы одновременно временна и материальна. Планета вечно меняется, что доводит до безумия пытающихся проанализировать её существ. Странные сочетания света и тени извиваются на поверхности и принимают форму полузаметных иероглифов или символов, а затем вновь исчезают в хаосе. Даже миграции измученных обитателей планеты могут проложить себе почти заметный путь в тёмные уголки разума наблюдателя.

Расположение узоров, как клянутся верящие в их существование еретики, подобно фракталу. Они кружат по спирали смысла и формы на самом краю человеческого восприятия и понимания, отчего кажется, что разум вот-вот найдёт нужный ответ, несмотря на вечные изменения. Здесь, на поверхности полумёртвой планеты, непрестанно преследуют друг друга тьма и свет.

Склонные к рационализму наблюдатели говорят, что на первый взгляд в Гробнице нет никакой заметной системы. Однако даже самые завзятые скептики соглашаются, что чем дольше смотришь с орбиты, тем более странные возникают узоры, обещая великие знания и силу мудрецу, который первым осознает смысл планеты. Они клянутся, что девять малых узоров кружат вокруг одного крупного, а их переменчивая натура указывает на направление неким разумом. Но какой бы занятной ни была эта теория, никто до сих пор не смог понять значения, если оно есть, а многих сами попытки осознания свели с ума.

Склонные к праздным предположениям, а также жаждущие быстрого и лёгкого пути к власти строят теории относительно узоров Пылающей гробницы – узоров, которым большинство посетивших планету отказывает даже в существовании. Беспокойные мудрецы и сломленные люди из города к'сальского Тарнора шепчут о могущественном существе, заточённом высшей силой за ужасное преступление или поражение. Одни утверждают, что недовольный Сюзерен заблуждений сковал цепями царственного Повелителя перемен, а другие подозревают, что это может быть великий князь демонов, бывший чемпион Великого интригана, чья неудача обрекла его на вечное заточение в пламени. Изредка ходят слухи о великом псайкере, чемпионе Бога-Трупа и служителе гибнущего Империума, который обрёк себя на заточение в адской гробнице в миг смертной слабости.

Бедняги, чьи души и разумы были сломлены слишком долгим созерцанием Пылающей гробницы, шепчут треснувшими губами о геоастрологическом замке-мозаике, что сдерживает потоки Нижнего вихря. Нужно лишь правильно применить силы, чтобы колоссальный механизм сломался и выпустил чистую сущность Хаоса в ничего не подозревающую вселенную. Эти безумцы бормочут, что где-то во вселенной нечто влияет на планету, сдвигая потоки магмы под поверхностью и гоня бродячие племена по бесконечному кругу, стремясь открыть замок, о котором подозревают лишь немногие. И даже самые опустившиеся люди не осмеливаются предположить, кто манипулирует устройством, что он стремится выпустить.

Несмотря на манию помешавшихся предсказателей-чернокнижников и вечно изменяющуюся кору планеты, при желании поверхность Гробницы и её связь с другими системами можно исследовать. При всех постоянных переменах на планете остаются девять протоконтинентов: крупных архипелагов из базальта и обугленных скал, что движутся по спирали вокруг центрального, более крупного массива. Ходят слухи, что на каждом расположено некое сооружение, но никто не может сказать наверняка, являются ли они гробницами, тюрьмами или святилищами. Многие экспедиции с К'сала и Выработок проводили исследования, но никто не сошёлся во мнениях (или не пожелал делиться знаниями) о том, кто и зачем создал их в былые странные времена. При каждом посещении описания мрачных и загадочных мест разнятся, что привлекает смертных служителей Меняющего пути.

Мудрецы Тзинча согласны в том, что на поверхности Пылающей гробницы есть девять Врат. Независимо от места высадки, три всегда на западе, три всегда на востоке и три всегда на севере. Эти Небесные врата вечно эволюционируют, меняются и не могут быть найдены средствами, известными обитателям Вихря. Говорят, что Врата приведут просителя в рассеянные по планете места силы, в девять центральных гробниц или даже к Вратам Судьбы – полузабытому входу

в царство грёз, где обитают Четыре стража Нижнего вихря.

На планете существует множество реальных опасностей, таких как ядовитые облака, свирепые землетрясения и огромные приливные волны расплавленного камня, что постоянно терзают Гробницу и приводят к непрерывным миграциям и борьбе за ужасно ограниченные ресурсы. Сквозь дымку скользят еле различимые демонические существа, преследуя собственные непознаваемые цели.

Пылающая гробница – засушливый и пустынный мир обугленных скал и морей магмы, на котором в рациональной вселенной была бы невозможна жизнь, однако в выжженных землях цепляются за существование банды оборванных грязных бродяг. Питаясь пылевыми улитками и шлаковыми червями, добывая скудные запасы воды из земляных губок-слизней, эти бедные заблудшие души не знают ничего, кроме вечных страданий и отчаяния.

Неизвестно, как они оказались на Пылающей гробнице. Каждый день эти люди должны погибать в огромных количествах от голода, мора, природы, жестоких войны и нападений странных существ, что преследуют их по пустынным землям, но их не становится меньше. Большинство считает это просто ещё одной загадкой Внутреннего кольца, а другие находят себе более важные поводы для раздумий.

БРОДЯГА С ПЫЛАЮЩЕЙ ГРОБНИЦЫ

Мало кто из обитателей раскалённой планеты помнит, как оказался здесь или чем жил раньше. Те, кто помнит хоть что-то, плачут и кричат в небеса, что когда-то были влиятельными мужчинами и женщинами, но забыли даже свои имена. Их одежды – рваные обноски на истощённых телах – намекают на сотни культур и разных занятий. Среди говора любого племени можно различить акцент Мамоны, Преграды, К'сала, Выработок, Фурии… сотен иных миров Вихря и бессчётных планет за его пределами. Учитывая жалкое существование обитателей Пылающей гробницы, не стоит удивляться, что с планетой связаны легенды о божественном наказании.

Под жёстким допросом безжалостные техноаудиторы Кастира выяснили, что, похоже, всех жителей Гробницы объединяют воспоминания о предательстве. Никто не мог полностью выразить свои страхи, и часто архивисты годами расшифровывали неразборчивый лепет, но все верят, что были наказаны за недостаток веры, узость взглядов или ложный путь к власти. Все говорят, что стояли на пороге величия, а затем были ввергнуты в кошмар Пылающей гробницы, прежде чем разразиться безумными рыданиями. Надо сказать, что даже при таких воспоминаниях ни один допрашиваемый не вернул хотя бы подобие рассудка.

Бродяга с Пылающей гробницы (Рядовой)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
22	18	26	34	28	20	32	21	20	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 8
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Акробатика (Лов) +10, Лазание (Сил) +10, Уклонение (Лов) +10, Запугивание (Сил) +10, Выживание (Общ) +20.
Таланты: Плечом к плечу, Непримечательный.
Оружие: примитивное и/или импровизированное одноручное оружие (1к5+3 У; Бронебойность 0; Восстановленное). Некоторые бродяги могут быть вооружены Обычным или Средним холодным оружием, а также разнообразным лёгким оружием и пистолетами, но оно обязательно будет иметь недостаток Восстановленное.
Снаряжение: потрепанная обноски, самодельные тотемы или талисманы на удачу. Бродяги могут иметь при себе головокружительный набор изношенного и потрепанного снаряжения, от разбитых хроно до почти пустой, но отчаянно желанной всеми медицинской сумки. Все эти предметы будут иметь Плохое качество – они слишком потрёпаны и стары.
Разум, полный дыр: многие бродяги несут в своем утомлённом сознании множество секретов и ценных сведений, хотя большинство не может вспомнить даже собственные имена. Под сильным напряжением, влиянием могущественного колдуна или побуждённые искусно причиненной болью (с соответствующими **напряженными (-40) проверками**) бродяга может вспомнить полезную часть своей прошлой жизни.

Пиромант с Пылающей гробницы

Среди банд жалких бродяг, что скитаются по опустошённым землям Гробницы, изредка встречаются выдающиеся вожди. Большинство мелких правителей стремятся лишь улучшить своё положение, и собрать как можно большее племя. Но ещё реже встречаются действительно особенные люди – те, кто из-за ужасных тягот печальных жизней или особого сочетания способностей становятся могущественными псайкерами. Пиромантами.

Одни из этих колдунов – обитатели планеты, чьи дремлющие способности пробудились от тягот жизни на Гробнице. Другие – псайкеры, намеренно принявшие её ужасы ради новых знаний и силы. Соискатели упорно верят, что нечто на планете раскрывает колдовской дар у тех, кто готов к суровым испытаниям. Они специально путешествуют к Пылающей гробнице, чтобы изучать пламя, созерцать символы на её поверхности и постигать язык раскалённого ядовитого ветра. Некоторые находят желаемое, их разумы расширяются под постоянным напором волн Эмпиреев из Нижнего вихря и жизни, полной вечных лишений и тягот. Но большинство погибает либо телесно, либо духовно, поглощённые теми самыми силами, к которым стремилось.

Одни пироманты просто возглавляют шайки бродяг, используя их как личные армии или легионы рабов, другие строят в горах великие твердыни, ну а третьи гоняют своих последователей по планете в поисках артефактов, источников легенд или самих Небесных врат. Эти адепты используют владение пламенем и Варпом, чтобы защитить свои банды от других. Некоторые достаточно могущественны, чтобы отогнать Горящих людей или даже случайного демона Тзинча. В обмен на защиту подданные осыпают повелителей всевозможными почестями и знаками уважения, так что в этом мире страданий и тягот пироманты живут словно короли.

Очень немногие и зачастую самые могущественные псайкеры ищут покоя и одиночества. Часто они побеждают соперника лишь чтобы занять его крепость ради исследований, медитаций или раздумий. Многие чужаки стремятся получить совет и узнать тайны легендарных чародеев, но увы… Такие псайкеры более чем способны защитить свой покой, и многих иномирян поиски мастеров-пирамантов Пылающей гробницы привели лишь к погибели.

Пиромант с Пылающей гробницы (элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
32	40	37	36	33	40	37	45	20	08

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 15
Броня: ряса из шкур (всё по 2).
Общий БВ: 3
Умения: Запретное знание (Демонология, Ересь) (Инт), Запугивание (Сил), Псичувство (СВ) +10, Командование (Общ) +10, Учёное знание (Оккультизм).
Таланты: Пси-рейтинг 4, Варп-чутьё, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Жертвоприношение, Бастион железной воли.
Оружие: ритуальный меч (1к10+3 Р; ББ 0; Пси-фокус), автопистолет (Пистолет; 30 метров; О/-/6; 1к10+2 У; ББ 0; Маг 18; Перезарядка Полное).
Снаряжение: потрёпанные одения, заметки и записи, три магазина к оружию
Психические силы: психосилы Пиромантии (Сотворение огоня, Единство с Огнем, Огненный снаряд и Огненный шквал)

ГОРЯЩИЕ ЛЮДИ

Пока самыми странными обитателями Пылающей гробницы являются существа из цельной лавы, что выходят из морей магмы, когда Вихрь особенно яриться. Высокие и гибкие горящие люди движутся медленно, с непринуждённой грацией расплавленного камня, что вырывается из вулканов во время извержения. Никто не может сказать наверняка, откуда эти твари появляются и почему бродят по Пылающей гробнице, но они – вечный бич бродяг, что пытаются выжить на опалённой земле.

Некоторые знатоки колдовства утверждают, что горящие люди живут глубоко под морями магмы корчащейся планеты. Похоже, что странные существа просто хотят, чтобы люди оставили их в покое. Однако более популярно мнение, что это и не отдельные существа, но воплощения могущественной воли Нижнего вихря, Варпа или самой планеты. Предположительно огромное и непознаваемое человеческим разумом сознание направляет големов из лавы и огня, хотя никто не может сказать зачем.

Эти существа никогда не пытаются говорить. Они безмолвно выступают из потоков лавы и безжалостно преследуют отчаявшихся людей по пустошам, гонят их как скот без явной цели или мотива. Иногда, если горящие люди появляются в достаточном количестве, они способны полностью истребить целую банду.

Самые дикие слухи утверждают, что горящие люди – телесное воплощение воли заточённого на планете существа, а вынужденные миграции и массовые убийства – лишь повороты очередной детали замка, на шаг приближающие мир к неведомой судьбе.

Горящий человек (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
48	32	40 (7)	46 (9)	48	35	37	36	10	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 19
Броня: нет
Общий БВ: 9
Умения: Уклонение.
Таланты: Мастер рукопашной, Запредельная скорость.
Особенности: Демон (2), Страх (3), Потустороннее, Регенерация (2), Сверхъестественная Сила (+3), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: пылающие объятия (1к10+13 Э; ББ 4; Зажигательное), струи лавы (Лёгкое; 20 м.; О/–/–; 1к10+8 Э; ББ 6; Маг —; Перезарядка —; Зажигательное, Мельта, Распыляющее).
Тело из пламени: любой, кто атакует горящего человека в рукопашной схватке, должен пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Ловкости** или получить 1к10+6 единиц энергетического урона, как если бы он был поражён оружием со свойством Зажигательное
Благословение тёмной силы: некая сила Варпа оберегает горящих людей. Это благословение считается защитным полем с уровнем защиты 20, которое не может перегрузиться.

ДЕМОНЫ ТЗИНЧА

Пылающая гробница близка демонам всех видов и обличий – им легче проникнуть на этот загадочный уголёк, чем на любую другую планету Сумеречных миров или Внутреннего кольца. Часто демоны Тзинча носятся по ядовитым пустошам, веселятся среди взрывов и пляшут под музыку, которую только они могут слышать. И потому смертные, ищущие слуг Монарха пермутации, но не уверенные в своих силах, часто приходят к Пылающей гробнице, зная, что здесь завеса между материальным миром и грёзами пугающе тонка.

Но даже на мерцающей поверхности Гробницы трудно найти великих повелителей перемен. Многие мудрецы считают, что величайшие из служителей Князя не желают сюда идти, словно опасаются или, во всяком случае, сторонятся некой силы или ауры, пронизывающей обугленную почву и густой удушливый дым. Вероятно, мастера мутаций воплощаются на Пылающей гробнице лишь, когда их принуждают высшие силы, и не желают сами посещать изувеченные земли и загадочные склепы.

Чаще всего на раскалённой земле можно встретить бормочущих ужасов Тзинча. Эти хихикающие гротескные уродцы явно не замечают ауру, что отвращает от планеты их более могущественных родичей, и пляшут в головокружительном танце по голым пустыням и пляжам магмы, выделывая безумные антраша. Похоже, что их путешествия по планете не имеют никакой цели. Они могут возникнуть в тени слабовольного пироманта, а могут собраться в ликующую орду на равнинах среди малых гробниц. Для ужасов янет ничего святого и ничего страшного. Демоны не обладают эмоциями в понимании человека, но явно наслаждаются наблюдением за страданиями пойманных людей и часто ради веселья сами их пытают.

ОГНЕВИК ТЗИНЧА

Неудивительно, что среди пылающих фьордов и выжженных островов магмовых морей огневики чувствуют себя как дома. Даже когда пляшущее пламя и кружащийся ядовитый туман словно взывают к смертным, показывая им узоры и смыслы, скрытые от большинства разумов, огневики безмятежно плывут сквозь жестокость и хаос всесжигающей пучины. Как у всех демонов, цели огневиков Тзинча за гранью пониманию смертных, и почти невозможно отследить, когда они появляются и исчезают, особенно в глубинах Внутреннего круга и Нижнем вихре.

Разъярённые огневики пускают во врагов стрелы разноцветного эфира, извергаемые раззявленными, невнятно бормочущими ртами на концах извивающихся, разнообразных конечностей. Сверхъестественное пламя сплетается в цельные шары варп-энергии, поражающие обширные площади, перед которыми ничто даже доспехи падших легионеров. Те же самые зияющие пасти, окружённые ужасающими, покрытыми слюной зубами, могут быть не менее опасны в рукопашном бою, одинаково легко прогрызая броню, мускулы и кости. При необходимости огневики способны превращать свои придатки в сильные, грациозные и цепкие конечности.

Огневики даже не касаются почерневшей почвы Пылающей гробницы, а грациозно плывут широкими дисками колеблющейся плоти, напоминая огромных медуз, слившихся с демоническими телами. Пока огневики парят в потоках эфирных ветров, оборки и складки нижней половины их тел все время движутся, подчиняясь течениям Океана душ вне зависимости от того, где они находятся.

Есть предположение, что огневики Тзинча – единственные создания, способные на самом деле общаться с горящими людьми и понимать их туманные цели. Удавалось ли кому-нибудь когда-либо принудить или уговорить огневика разгласить этот секрет, никто сказать не может.

Огневик Тзинча (элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 20
Броня: нет
Общий БВ:9
Умения: Бдительность (Общ), Уклонение (Лов), Псичувство (Общ), Языкознание (любой).
Таланты: Варп-чутьё, Могучий разум.
Особенности: Демон (3), Страх (2), Потустороннее, Смертоносное природное оружие, Парящее (4), Странная физиология Сверхъестественная Выносливость (+3), Варп-нестабильность.
Оружие: стрелы Тзинча (Лёгкое; 100 м., –/–/6, 1к10+6 Э, Бронебойность 6, Зажигательное), цепкие когти (1к10+6 Э, Бронебойность 6, Зажигательное).
Снаряжение: все существа в радиусе десяти метров от огневика получают штраф -10 к проверкам Силы воли.
Благословение Тзинча: огневики Тзинча благословлены их покровителем. Это благословение считается защитным полем с уровнем защиты 20, которое не может перегрузиться.

ДИСК ТЗИНЧА

Крикунов Тзинча нередко видят скользящими в клубящихся грозовых фронтах раскалённых газов, выбрасываемых глубокими магматическими морями Пылающей гробницы. Грациозность полёта выдаёт неистовую и разрушительную силу бушующего пламени, на котором они парят, и их явную опасность. О крикунах или том, почему они часто собираются в нижних слоях атмосферы этого мира, известно немного. Огромные стаи этих тварей нередко появляются во время особенно сильных варп-приливов, когда голоса Вопящего вихря режут слух даже глухих разумов.

Хотя крикуны нечасто охотятся на местных бродяг, временами они, движимые порывами или инстинктами, чуждыми и непостижимыми для смертных, пикируют на них, перенося из одного опустошённого региона в другой. Многие беглецы гибнут во время подобных внезапных атак, пережеванные широко раззявленными пастями, исхлёстанные шипастыми хвостами или сведенные с ума пронзительными охотничьими воплями безжалостных созданий. Многие другие подчиняются своему страху, заглушающему рациональные мысли, и бегут прямо в бурлящие потоки магмы. Их тела взрываются темными коварными огнями, а останки, кружась в воздухе, образуют ядовитые облака.

Одна из основных причин для сильных еретиков бывать на Пылающей гробнице – это именно стаи крикунов. Один из величайших даров, что может заслужить слуга Владыки волшебства – демонический ездовой зверь, созданной из крикуна и известный как диск Тзинча. Могучий колдун,

оседлавший сплав демонической плоти, мерцающих клинков и полированного металла, смертоносно быстр и подвижен, что даёт преимущество почти над любым врагом. Крикунов сложно призвать и ещё труднее перековывать в диски. Изредка непостоянный Бог перемен может наградить диском избранного последователя, уже состоявшегося и жаждущего служить дальше. Тем не менее, большинству последователей Меняющего пути требуется пройти куда более трудный путь.

Диск Тзинча может быть выкован из демонической плоти крикуна, если практик достаточно силён и справится с надлежащими ритуалами и церемониями. Именно жажда колдуна получить крикуна для этой цели заставляет ловить этих созданий у Пылающей гробницы. Там же они подготавливают ритуалы и заклятия, необходимые, чтобы подчинить их и изменить их. Это опасное предприятие, и чаще неудачное, нежели успешное. Но ради престижа и тактического преимущества очень многие готовы рискнуть.

Диск Тзинча (элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	02	45	8 45	50	15	43	40	05	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36
Количество ран: 12
Броня: нет
Общий БВ: 8
Умения: Бдительность (Общ) +20.
Особенности: Зверь, Демон (+4), Смертоносное природное оружие (Варп-клинки), Страх (2), Летун (6), Потустороннее, Варп-нестабильность.
Оружие: варп-клинки (1к10+5 Р; ББ 12; Разящее (3), Бритвенной остроты).
Благословение Тзинча: диски Тзинча благословлены их покровителем. Это благословение считается защитным полем с уровнем защиты 20, которое не может перегрузиться.
Получение диска Тзинча: хотя иногда диск дарит сам Владыка лжи, могущественные колдуны могут сами вызвать крикуна и подчинить его своим целям загадочными и опасными ритуалами. Сперва крикуна вызывают при помощи ритуала принуждения (см. страницу 73). Однако, так как в этом случае крикун должен быть подчинен воле колдуна, а сама его физическая структура превращена в диск, ритуал всегда будет на две степени сложнее, чем для обычного скакуна.
Демонический скакун: призванный диск Тзинча будет поддерживать облик диска до тех пор, пока колдун сохраняет контроль над ним. При перемещении на диске колдун может использовать характеристики движения диска и приказывать существу атаковать в ближнем бою. Любые атаки, направленные на колдуна, летящего на диске, случайно распределяются между всадником и скакуном. Защитное поле, что приносит диску Благословение Тзинча, распространяется и на еретика, если только он не использует собственное защитное поле. Тем не менее, раз в 1к5 дней колдун должен проходить **встречную проверку Силы воли** против диска, чтобы держать его в узде. Такую же проверку нужно предпринимать каждый раз, когда диск получает урон. В случае провала любой из этих проверок, диск немедленно возвращается к обличию крикуна и атакует ближайшее смертное существо — возможно, самого колдуна.
Колесницы Тзинча: самые могущественные из преданных слуг Хозяина беспорядка, коим мало одного диска, пытаются запрячь целую колесницу. Сперва нужно изготовить саму колесницу из железа и меди и доставить на место проведения ритуала принуждения. Затем колдун должен призвать двух крикунов, превратить их в диски и приковать к колеснице цепями из золота и чародейства. Ритуалы принуждения при этом становятся сложнее на три степегни, а ритуалы связывания – на две. Два диска и колесница образуют колесницу Тзинча, которая обладает всеми правилами и профилем диска, но особенность Летун имеет показатель 5, а не 6. Кроме того, любой еретик, восседающий в колеснице, получает +4 очка Брони.

ФОКУЛОЗОРТИС, КНЯЗЬ ДЕМОНОВ ТЗИНЧА

Вопящий вихрь привлекает многих могучих демонов. Князь демонов Тзинча, известный как Фокулозортис, как и большинство вещей, ассоциирующихся с Повелителем метаморфоз, всегда меняется. Некогда простой смертный ныне стал вечным, отбросив свою кожу ради демонической плоти. Вокруг создания парят бесплотные, словно слепленные из тумана, намёки на огромные оперённые крылья и несколько похожих на птичьи голов, качающихся то вперед, то назад на длинных, неуклюжих шеях, а также множество изгибающихся рук с длинными, утончёнными ладонями. Но как истинное создание Хаоса, Фокулозортис может принимать то обличие, что пожелает. Его любимый приём – превратиться в подобие других демонических существ и являться в ответ на неверно проведённый призыв или ритуал. Он играет безупречно и кажется послушной и исполнительной адской тварью. Тем не менее начинания еретиков, вызвавших Фокулозортиса, проваливаются, способствуя планам и целям князя или тех, кто находится под его покровительством, и не приводят ни к чему, кроме неудач и страданий тех слабых душ, что вызвали его.

Фокулозортис – мастер манипуляций, способный заглянуть сквозь пространство и время, чтобы узреть, какие поступки принесут плоды, а какие – нет. Его советы всегда развращают, ведь он всегда знает, что говорить собеседнику, чтобы самым сильным и коренным образом преобразить его. Вне зависимости от изначальных целей своих призывателей, первую скрипку будет играть Отец лжи.

По всему Вихрю про Фокулозортиса рассказывают множество историй; историй слабых разумом чародеев, вызывавших сущности далеко за пределами своих способностей контролировать их, однако, отвечавших на зов. Эти россказни исходят от невежественных волшебников, чьи замыслы и махинации, подкармливаемые и подстрекаемые вызванными демоническими тварями, казалось бы, приносили силу и влияние лишь для того, чтобы их надежды и мечты разбились об острые скалы жестокой реальности. Большинство этих историй заканчиваются загадочным исчезновением обманутых авгуров, пропавших без следа, и их больше никто не видел.

Смертные, изучающие знания о бесконечности и бессмертии, верят, что Фокулозортис бродит по Вихрю в поиске тех, чьи чрезмерные гордость и самоуверенность делают их идеальными объектами внимания. Будь то военачальники, правители или старейшины кланов – ничьи амбиции и моральная распущенность не могут быть в безопасности. Шепчут, что это создание выходит и за пределы Вихря, иногда даже забираясь так далеко, что может влиять на события и порабощать души на мирах самого Бога-Императора.

Фокулозортис, князь демонов Тзинча (босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX	YX

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 20
Броня: нет
Общий БВ: 11
Умения: Бдительность (Общ), Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +10, Коммерция (Инт), Обыденное знание (Все) (Инт) +10, Обман (Общ) +30, Уклонение (Лов), Запретное знание (Все) (Инт) +10, Дознание (Общ) +10, Логика (Инт) +10, Языкознание (СВ) +30, Психувство (Общ) +10, Учёное знание (Все) (Инт) +10, Проницательность (Общ) +10.
Таланты: Пси-рейтинг 6, Подражатель, Заразительная отвага, Сопротивляемость (Психосилы), Могучий разум, Жертвоприношение, Варп-чутьё, Канал Варпа, Бастион железной воли, Благосклонность Варпа, Варп-блок.
Особенности: Демон (+4), Смертоносное природное оружие, Страх (3), Потустороннее, Сверхъестественная Выносливость (+4), Порождение кошмара.
Оружие: мерцающий клинок (1к10+9 Э; ББ 6; Сбалансированное, Калечащее, Психосиловое оружие, Бритвенной остроты, Разрывающее).
Ловкий манипулятор: всматриваясь в нити грядущего, Фокулозортис способен увидеть последствия своих слов и поступков. В качестве Полного действия, Фокулозортис перекидывается несколькими словами с неосторожным персонажем, тем самым вызывая **встречную проверку Силы воли**, в которой Фокулозортис получает бонус, равный десятикратной разнице в бонусах Интеллекта (но если жертва имеет более высокий бонус Интеллекта, проверка не модифицируется). Если персонаж проваливает эту проверку, Фокулозортис получает жетон Искривленной судьбы за каждые 10 очков, на которые превозошёл соперника. Фокулозортис может использовать жетоны Искривленной судьбы, чтобы повлиять на любую проверку, предпринятую персонажем позже в этом приключении, пока он находится в его присутствии. Применение жетона позволяет прибавить или отнять 10 от результата теста, что предпринимал этот персонаж.
Магистр магии: Фокулозортису ведомы все чудеса Тзинча. Он может попытаться использовать любую психосилу Хаоса Неделимого, Тзинча или Прорицаний.
Благословение Тзинча: Фокулозортис благословлен своим покровителем. Это благословение считается защитным полем с уровнем защиты 20, которое не может перегрузиться.
Демоническое присутствие: все существа в радиусе двадцати метров от Фокулозортиса получают штраф -10 к проверкам Силы воли.

Некроны

«Из всего ничтожного и надменного сброда я нахожу рабов Варпа наиболее омерзительными. Не довольствуясь тем, что сами бросились в это проклятое море, они упорно зовут его обитателей в нашу галактику. Мы не можем этого допустить»

— владыка Которахн, регент Геллефа

Некроны — раса, чья древность не поддается исчислению, а богоподобные сущности, даровавшие им бессмертие, так же стары, как и сами звёзды. Обитатели Вопящего вихря мало знают об этой древней угрозе, хотя даже это лучше добровольной слепоты, которой отличаются рабы Трупа-Императора. Тем не менее история и деяния таинственных ксеносов остаются сокрытыми даже от самых благословенных провидцев и оракулов, что доводит колдунов Тзинча до бешенства. По иронии судьбы, он также даёт последователям Хаоса одно неоспоримое откровение о природе некронов: они — раса, полностью лишённая душ.

Задолго до появления человечества, в то время, когда Терра была лишь миром смерти, кишащим карнозаврами, раса некронтир обнаружили К'тан или, возможно, сами были обнаружены этими богоподобными существами. К'тан пожирали материю звёзд и гасили их, словно свечи. Говорят, что больше всего наслаждения К'тан приносила высосанная из смертных существ жизненная сила. В древних пророчествах и писаниях безумцев говорится, что встретив К'тан, некронтир преклонились пред ними. Используя свою невероятно развитую науку, некронтир создали для К'тан, существ бесконечной энергии, тела из живого металла, дабы те могли обитать в них и ступать среди своих слуг.

Некроны не всегда были такими, каковы они сейчас. До пришествия К'тан у них была плоть, кровь, души и краткие жизни, которые они проживали, на своём родном мире, сгоравшим под лучами жестокого солнца. Призрак смерти витал над юными некронтир, чьи недолгие жизни уходили на уход за огромными гробницами, в которых пребывали их предки. Даже когда технологии позволили некронтир отправиться к звёздам на медленно пылающих кораблях-факелах, они были болезненным народом. К'тан предложили некронтир то, чего они более всего жаждали: бессмертие. К'тан сделали возможным биоперенос – их рабы отдали свою слабую, умирающую плоть, получив взамен вечный металл, попутно пожертвовав на пиршество К'танам свои души. Невозможно сказать, поняли ли некронтир цену, которую заплатят за бессмертие. Многие некроны жаждут вернуть плоть, потому что прожить холодную вечность жизни машиной — не жизнь вовсе.

Во время прибытия К'тан некроны вели долгую и ужасающую войну против мифических Древних. Некроны всегда завидовали бессмертию Древних, и эта зависть давно превратилась в жгучую ненависть. Триархи, правящий совет цивилизации некронтир, использовал эту ненависть, чтобы объединить разрозненные династии, и начать Войну в небесах. Когда некроны обнаружили К'тан, война шла не в их пользу, и победа Древних была близка. Дарованное некронам бессмертие никак не ослабило их ненависть к Древним, и в своём новом обличие и с силами богоподобных покровителей, некроны ударили по врагу с новой силой. Исход той войны неясен, но нет сомнений, она была немыслимо разрушительна.

Разум некронов непостижим для слуг Тёмных богов

даже больше, чем умы других ксеносов. Многие задаются вопросом, обладают ли вообще обычные некроны сознанием. Нет сомнений, что их правители – лорды и владыки – наделены холодным умом, способным производить вычисления за пределами возможного для смертных. Тем не менее, несмотря на все технологии некронтир и силу звёздных богов, некроны не лишены недостатков. Некоторые правители просыпаются от долгого сна со сбоями в энграммах и нейроконтурах, которые содержат остатки их личности. Наверное, это можно назвать безумием, но оно далеко от саморазрушительного сумасшествия человека, которого коснулись Тёмные боги. Это безумие, как и всё у некронов, упорядочено и точно, как хронометр, который останавливается через равные промежутки времени, или когитатор, выдающий одинаковые результаты, независимо от введённых данных.

Некроны – настоящее проклятие для сил Хаоса, но особенно для слуг Тзинча. У них нет душ, которые можно развратить, каждое их действие упорядочено и логично до невозможности, а их тела из живого металла полностью устойчивы к мутациям. Некроны обладают способностями, которые могут казаться магией для невежественных, на самом деле будучи плодами технологии, более развитой, чем можно себе представить. Они не используют психические способности для ориентирования в Варпе, но каким-то образом путешествуют среди звёзд с ужасающей скоростью. Некоторые полагают, что некроны могут знать о легендарной Паутине. Такая вероятность может побудить колдуна искать проклятые гробницы некронов – говорят, что величайший колдун Тысячи Сынов ищет зерно истины в этом слухе.

Для техножрецов Адептус Механикус совершенная и теоретически невозможная технология некронов любопытна, но еретична. Сами некроны — явная мерзость, машины ксеносов, обладающие злобным, бездушным разумом. Тёмные Механикус, однако, не обременены невежественными суевериями глупцов с Марса. Для них некроны и их технологии открываюи удивительные возможности. Любые слухи о деятельности некронов наверняка вызовут интерес у еретехов и техноколдунов, а некоторые считают «живой» образец некрона приобретением, ради которого стоит пожертвовать целой армией. Эта цель продолжает оставаться недостижимой, ибо повреждённые и выведенные из строя некроны обычно телепортируются, исчезая во вспышке зловещего изумрудного света. Куда они попадают, наверняка знают только их собственные боги.

СТОЛПЫ ВЕЧНОСТИ

«Веками наше племя выполняло это священное повеление: не тревожить гробницы. И что ты сделал, мальчишка? Твоя алчность, быть может, обрекла всех нас, но определённо обрекла тебя. Прибереги слова – во мне нет жалости к тем, кто бросает вызов воле богов»

— Йорлун, шаман племени Дж'ору

На самом дальнем краю Вопящего вихря лежит замерзший мир, известный как Столпы вечности. Он получил своё название из-за невероятно высоких ледяных колонн, усеивающих его поверхность. Некоторые могут предположить, что эти циклопические упорядоченные структуры, явно неестественного происхождения, могут быть плодами искажающего влияния Вихря, но ничто не может быть дальше от истины. Ибо под метрами льда, намёрзшего за бесчисленные тысячелетия, существуют почти незаметные искусственные сооружения. Иногда столбы испускают болезненный зелёный свет, который можно увидеть за километры. Местные дикари знают, что это дурное предзнаменование, и собираются вокруг своих костров с оружием в руках. Ибо когда Столпы вечности пробуждаются, приходят мертвецы.

ЛЮДИ ВЕЧНОСТИ

Несмотря на то, что мир кажется мёртвым, на замерзшей поверхности Столпов вечности обитают мелкие племена. Хотя многие отмечены воздействием Варпа, частота мутаций здесь ниже, чем во многих других Сумеречных мирах. Возможно, этим объясняется высокое положение, которое в племени занимают мутанты. Например, на псайкеров смотрят как на благословлённых богами, и часто именно они сосредотачивают власть в своих руках. Ни один вождь не отмахнётся от совета шаманов – мудрецов, которые хранят и передают из поколения в поколение секреты колдовства.

Никто не знает, сколько племен населяет этот мир – точное число постоянно меняется по мере того, как группы гибнут в войнах или сливаются друг с другом после покорения или запутанных политических манёвров. У каждого племени есть свои особенности. Многие из племен – кочевники, постоянно путешествующие в поисках пищи, ведь на этой мрачной планете непросто добыть пропитание. Другие претендуют на свой клочок замёрзшей земли и готовы отдать жизни, чтобы защитить его. Говорят, что одно такое племя полностью вымерло от голода благодаря вере в то, что боги не велят им покидать свои земли даже на мгновение.

Храм оттепели

Из камня, недавно появившегося на месте того, что когда-то было деревней племени Дж'ркла, Ллев'леп вырезали великое святилище богу перемен. Шаманы и пси-священники Ллев'леп увидели в извержении Чо'Зч Нокт, «Горы Перемен», первый акт предсказанной Великой оттепели. Чтобы почтить богов и обеспечить продолжение Оттепели, Ллев'леп построили этот великий храм из вулканической породы. Огромные столбы из неровного пористого камня, украшенные разноцветными вымпелами из привезенной ткани или человеческой кожи, поднимаются на много метров в воздух. На тёмной скале вырезаны кощунственные глифы, в то время как статуи изображают древних священников и вождей, а также самого Архитектора судеб в нескольких ликах. Положение этих статуй часто меняется, движимое мышцами десятков людей или колдовской левитацией, в зависимости от прихоти шамана.

Храм оттепели стал местом паломничества для нескольких других племён, и считается, что боги особенно хорошо принимают человеческие жертвы, принесенные у его подножия. Этот памятник величию Тзинча может привести в восторг даже иномирца. Некоторые другие племена завидуют статусу, который храм обеспечил Ллев'леп и прямо сейчас замышляют заменить его нынешних попечителей.

Когда одно племя сталкивается с другим, дело часто доходит до схватки. Племена совершают набеги друг на друга ради пищи и припасов, а людоедство вполне обыденно. Однако, чтобы выжить, племена часто объединяются во временные союзы. Такие конфедерации могут существовать несколько часов или несколько веков – в зависимости от причин перемирия, характера вождей и, конечно же, воли богов, открытой шаманам. Вожди, советы старейшин, шаманы, провидцы и множество иных важных людей каждого племени постоянно интригуют друг против друга и строят всевозможные заговоры. Такие козни – не просто способ добыть или сохранить власть — многие племена считают создание щупальцев заговора духовным актом, а буквальные щупальца, выставленные напоказ самыми гнусными заговорщиками, свидетельствуют об истинности их убеждений. Хотя такие очевидные мутации часто считаются признаком ненадёжности и благословения в равной мере, любой заговорщик, достойный Его даров, испытывает дополнительные трудности. В племенных союзах постоянные уловки и интриганство усиливаются, и неважно, состоит такое объединение из пары племён или дюжины, а головокружительное количество союзов между отдельными людьми и группами таковых внутри альянсов всё только усугубляет.

В тех редких случаях, когда путешественники из других миров приходят к Столпам вечности, туземцы объединяются как в враждебности, так и в рвении, поскольку они знают, что у таких экспедиций с собой обильные запасы. Двуличие местных обитателей позволяет скрыть враждебность под тёплыми приветствиями и приглашениями на пиры и празднества. Многие из высадившихся никогда не возвращались, так как доспехи и вооружение странствующего отряда часто плохо защищают от отравленных яств и тонкого колдовства. Племя, устроившего успешное нападение на группу иномирцев, мгновенно становится целью остальных окрестных племён, отчего сохранить награбленное становится очень непросто. В это время в игру вступает сложная сеть альянсов и долгов, которая может действовать несколько поколений.

Все племена поклоняются Хаосу, особенно Меняющему пути, которого знают под разными именами и почитают по-разному. Некоторые восхваляют Тчара, Владыку магии, другие Т'чайзена, Отца интриг, или Зен'чщу, Великого ворона. Племя Дж'ркла поклонялось Чо'Зчу в виде вулкана — до тех пор, пока его воплощение не изверглось и не разрушило их поселение. Все племена считают огонь даром богов, и потому соседи Дж'ркла, Ллев'леп, расценили произошедшее как великое благословение, сразу же поклонившись ему. Различия в культах часто порождают новые конфликты.

Никто не может сказать, когда первые люди заселили Столпы вечности, но поскольку статус здесь определяется старшинством, племена постоянно спорят об этом. Это привело к возникновению ещё более вопиющих мифических рассказов о происхождении различных народов. Не менее семи племён утверждают, что Тзинч сам поместил их на поверхность этого мира на заре времён. Возможно, единственной последовательной деталью в учениях различных шаманов и вождей остаётся пророчество о Временах таяния или Великом потеплении. Племена считают, что будут вознаграждены богами за преданность таянием льда и превращением земли в рай магии и изменений, где ступают благодетельные демоны и благословлены верные последователи бога перемен. Недавние события, в том числе таяние и смещение ледников, землетрясения и извержения вулканов были истолкованы как первые признаки предсказанных времен. Возможно, это действительно признаки благосклонности Тзинча, или, может быть, нечто абсолютно противоположное.

Но под тающими льдами скрыта ужасная тайна, ибо Столпы вечности — мир-гробница. Так называют древние владения некронов, в которых они дремлют после окончания Войны в небесах. Пролежав миллионы лет бездействующими под мёрзлой твердью, некроны зашевелились. Древние машины вернулись к своим обязанностям, а высвобожденные энергии вызывают геологические потрясения. Первые некроны уже проснулись и трудятся, поднимая оставшиеся легионы. Невозможно сказать, когда некроны Столпов вечности начали подниматься из своих склепов, потому что в Вопящем вихре время почти не имеет смысла – даже на окраинах.

Фактически, изменяющее бег времени воздействие Варпа может затягивать пробуждение некронов. Тщательно откалиброванные системы должны работать синхронно, чтобы обитатели мира-гробницы смогли должным образом пробудиться. Вопящий вихрь нарушает поток времени и может даже вызвать ошибки в технологических системах. Хотя некроны устойчивы к порче, но не неуязвимы; хотя их наука овладела законами физики, их сила заканчивается там, где начинается Варп. Именно поэтому некроны часто снабжают свои миры-гробницы мощными матрицами нулевого поля, достаточно сильными, чтобы оградить планету от губительного воздействия Варпа и псайкерских сил. Технологические крипты глубоко под поверхностью Столпов вечности скрывают именно такие матрицы, но эоны времени привели к повреждениям, которые не в силах исправить автоматические стражи гробниц. С пробуждением первых некронов эти устройства были отремонтированы, но для защиты от Варпа в таком огромном масштабе необходимы титанические объёмы энергии, а включение нулевых полей на полную мощность приведёт к истощению питания, необходимого для возрождения легионов. Тем не менее, повелители некронов сочли нужным защитить самые важные объекты отдельными нулевыми полями.

ЧЁРНЫЕ КАТАКОМБЫ

У племён есть много мифов и легенд о Чёрных катакомбах, которые лежат глубоко подо льдом. Разбросанные повсюду трещины и пещеры ведут к обширным туннелям из гладкого камня и металла, которые спускаются вглубь земной коры. Как далеко простираются катакомбы, неизвестно, ибо немногие из тех, кто по ним спускался, вернулись. Только отчаянные, безумные или по-настоящему честолюбивые осмеливаются шагнуть в эти глубины. Мифы говорят об огромной опасности и жестоких стражах, но ещё рассказывают о великих сокровищах и могущественных артефактах. Шаманы предупреждают, что магия, ждущая в глубинах, послана не богами и её следует избегать. Тоннели-лабиринты описывают как удивительно обширные – говорят, входы в них можно обнаружить по всему миру. Сила спящих под землей не ограничивается глубинами, а простирается за пределы их склепов и гробниц. Племена избегают мест, которые шаманы называют «мёртвыми равнинами», где боги далеки, а магия слаба. Дикари никогда не селятся в этих местах, ибо считают их проклятыми, а кочевники готовы тратить много дней, огибая их.

Племена могут красть друг у друга и воевать, но их объединяет восхваление Тёмных богов и страх и ненависть к катакомбам и обитающей в них нежити. Однако это относится не ко всем населяющим мир людям. Исключением служат редко упоминаемые иными племенами, развращённые Н'крир — отвратительные пещерные люди, которые живут в преддверье древних разрушающихся туннелей, почти забытых их строителями. Не ясно, как до этого дошло. Некоторые говорят, что Н'крир когда-то были таким же племенем, как и другие, но предали своих богов или же были почти истреблены исконными жителями Столпов. Другие полагают, что когда это племя впервые стало свидетелем удивительных подземных чудес, они позабыли своих богов и изгнали своих псайкеров. Н'крир поклоняются некронам как богам, принося жертвы и вознося молитвы в обмен на покровительство. Говорят, что предатели делают наряды из собранного металла, чтобы их духовные лидеры могли принять облик стальных богов во время обрядов. Неясно, считают некроны этих людей слугами, вассалами или паразитами, и знают ли они вообще об их присутствии.

ПРОКЛЯТЫЕ СОКРОВИЩА

В древние времена люди устраивали частые экспедиции вглубь в поисках скрытых чудес. Затем, как и сейчас, искатели сокровищ из других миров периодически прибывали с той же целью, и вполне возможно, что некоторые новые племена произошли от обездоленных авантюристов, которые оказались в затруднительном положении. Эти подземные экспедиции редко возвращаются с успехом или вообще возвращаются. Стражи всегда защищали Чёрные катакомбы, даже когда сами некроны спали. В наши дни племена считают, что войти в Чёрные катакомбы — значит накликать на себя проклятие, с которым придёт смерть. Племена унаследовали множество историй об этих ужасных стражах: стаях металлических насекомых, призраках с клинками, появляющихся из самых стен, гигантских металлических пауках и массивных змеях, которые одинаково легко пробуриваются сквозь лёд и скалы. Истории рассказывают о циклопических залах, заполненных сотнями тысяч стальных скелетов, обширных пещерах, где между огромными рядами тайных устройств и кристаллов пробегают зелёные молнии, и мерцающих вратах, из которых никогда не возвращаются.

Многие из этих историй рассказывают об ужасных судьбах, которые ждут тех, кто достаточно глуп, чтобы спуститься через пещеры и скалы в глубины подземного мира Столпов. Одна легенда говорит о алчном колдуне, который вопреки советам своих собратьев, спустился в стальные пещеры с небольшой группой умелых воинов. Благодаря могучей магии колдуна и мастерству воинов, отряд пробился сквозь ряды смертоносных призраков, которые не давали войти в склепы. В конце концов расхитители гробниц обнаружили большую залу, заполненную урнами, сундуками и странными саркофагами. Каменные полки, покрывающие комнату, были завалены прекрасными сокровищами — фантастическими гололитами, золотыми украшениями, ослепительными зелеными самоцветами и таинственными кубиками серебра. Осторожно, чтобы не потревожить саркофагов и не разбудить мертвецов, эти люди разграбили склеп, до отказа набив сокровищами свои мешки из шкур.

Выйдя из зала, люди заблудились, поскольку коридоры, по-видимому, изменили положение. Группа всё больше и больше отчаивалась, прорицания колдуна оказались бесполезными, но тут они услышали звук, похожий на приближение стальной лавины. Внезапно грабителей накрыли волны крошечных, дребезжащих металлических существ. Воины погибли, давая шаману с добычей время уйти – скарабеи содрали с них доспехи вместе с мясом. В ледяной пещере, которая вернула его на поверхность, колдун остановился, чтобы отдышаться, но тут из-подо льда перед ним возникло огромное многорукое чудовище. Обнаружив, что дарованные богами магические силы оставили его, колдун оказался бессилен остановить монстра, когда тот вонзил в него огромные клешни и вращающиеся лезвия. Когда колдун лежал, умирая, на холодном полу пещеры, пока теплая кровь замерзала, скапливаясь вокруг, он медленно наблюдал за монстром, который методично собрал украденные сокровища, прежде чем скрыться подо льдом.

ВЕЧНЫЕ ЛЕГИОНЫ

«Числом они — легион, имя им — смерть.»

– Эльдрад Ультран, провидец рукотворного мира Ультвэ

Хотя у слуг Хаоса много врагов, включая Империум, эльдар и множество других ксенорас, эти неприятели могут пасть и стать союзниками или хотя бы жертвами на алтарях. Но только не некроны. Эти бездушные автоматоны ничем не могут порадовать слуг Хаоса. Они не подвержены порче и мутациям, их даже нельзя по-настоящему убить. Пустые металлические тела не дают демонам никакой пищи, ибо их обладатели не чувствуют ни страха, ни эмоций, а их души уже давно сожраны. Хотя еретик, который понимает природу некронов, вероятно, будет равно бояться и ненавидеть их, он мало чего может достичь, потворствуя этой ненависти. Раненые некроны телепортируются прочь, не оставляя черепов для Кхорна. Их тела из живого металла совершенно невосприимчивы к болезням, к большому огорчению слуг Нургла. Даже величайшие поборники Слаанеш никогда не смогут искусить некрона, потому что у них нет никаких низменных желаний, только холодная логика. А Тзинчу, Меняющему пути, некроны стали величайшей препоной. Когда некронтир обменяли свои души на бессмертие, они разорвали нити судьбы и оставались неизменными миллионы лет, и останутся таковыми ещё миллионы. Некроны и все их творения невосприимчивы к искажению, мутациям и порче Хаоса. По природе они устойчивы к силам судьбы и колдовства, а их нуль-поля достаточно мощны, чтобы изгонять демонов и ослаблять сильнейших псайкеров. Даже интриги, что плетёт некронская знать – оскорбление для Меняющего пути, ибо такие «заговоры» проходят по одному и тому же сценарию из-за преданности некронов древним кодексам поведения.

Некроны не питают истинной ненависти к Хаосу, так как сомнительно, что даже самый эксцентричный владыка способен испытывать подлинные эмоции. И всё же природа заставляет ксеносов противостоять Варпу во всех его формах, и в отношении всех намерений и целей эту враждебную позицию можно также счесть ненавистью. Хаос — величайшая опасность для Империума, однако человечество, как ни парадоксально, полагается на Варп в межзвёдных путешествиях, связи и многом другом. Некроны же не получают никакой пользы от Имматериума. У них нет псайкеров, которые могли бы использовать Эмпиреи, а совершенные технологии дают им власть над материальной вселенной, которая конкурирует со способностями самых сильных псайкеров. Однако без псайкеров некроны не могут подчинить Варп своей воле; в лучшем случае они могут усиливать завесу и блокировать его воздействие. Не имея никакой иной защиты от Эмпиреев, некроны потратили огромные ресурсы на эти усовершенствованные нулевые матрицы, сумеречные призмы и мглистые щиты, что укрывают их от Моря душ.

Нападения некронов часто происходят практически без предупреждения. Поскольку их корабли не проходят сквозь Варп, их прибытие не предвещают волнения, которые объявляют о прибытии имперских судов. Часто первым признаком приближения некронов становится телепортация монолита, бесшумно парящего в воздухе. У этих огромных пирамидальных структур почти непробиваемый корпус из живого металла, а совершенные системы саморемонта, способны за мгновения восстановить урон, который искорежил бы танк. Разрушительное оружие, установленное на монолите, способно испепелить целые ряды вражеских войск. Гауссовы разряды уничтожают всех живых существ вокруг, в то время как огромный кристалл на вершине монолита служит источником фокусировки для разрушительного корпускулярного хлыста. Но есть и нечто худшее — врата вечности, сияющий зелёный портал в передней части монолита. Через врата вечности наружу ступают войска некронов с орбитального корабля-гробницы или даже далёкого мира. Монолит почти несокрушим и противостоять такому вторжению очень сложно.

Следующий раздел подробно описывают характеристики и правила некронов с их удивительными технологиями. Правила воинов-некронов, бессмертных, скарабеев и могильных охотников описаны на страницах 372-375 «**Основной книги правил**».

КАНОПТЕКОВЫЙ ПАУК

Так называют огромные механизмы с круглыми телами и многочисленными когтистыми конечностями, которые придают им пугающее сходство с паукообразными. Это блюстители и стражи гробниц, парящие по коридорам и поддерживающие древние системы, что сохраняют некронов в их бессмертном сне. Пауки руководят вспомогательными механизмами, в том числе каноптековыми призраками и скарабеями. Когда в спящую гробницу вторгаются извне, пауки координируют защиту и совершают контратаки. Сборочные клешни, позволяющие паукам проводить столь эффективный ремонт, более чем способны разорвать доспехи, плоть и кости, а порой они оснащены и стрелковым оружием. После пробуждения мира-гробницы пауки могут сопровождать своих хозяев в набегах и завоевательных походах. Они не только смертоносные бойцы — сборочные клешни делают и без того стойких некронов почти неуязвимыми.

Каноптековый Паук (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	25	12 65	12 65	25	25	35	45	--	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24 (Парящее)
Количество ран: 65
Броня: Машина (всё по 8)
Общий ББ: 12
Умения: Техпользование (Инт) +20
Таланты: Неистовый натиск
Особенности: Автостабилизация, Страх (1), Потустороннее, Парящее (4), Машина (8), Размер (6), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6)
Оружие: сборочные когти (2к10+12 Р; ББ 4; Разрывающее)
Некоторые пауки могут быть вооружены спаренным корпускулярным излучателем (Тяжёлое; 70 м.; О/-/-; 3к10+8 В; ББ 5; Магн. - Пз. - Взрыв (4), Оглушающее (3), Надежное, Спаренное)
Снаряжение:
Паук может быть оснащен сборочными клешнями† и сумеречной призмой††
†Сборочные клешни: клешни приносят бонус +20 к любым проверкам Техпользования. Кроме того, потратив Полудействие, паук может предпринять серьёзную (+0) проверку Техпользования. За каждую степень успеха один некрон в пределах пяти метров автоматически проходит следующую проверку Регенерации и снимает в два раза большее количество урона.
††Сумеречная призма: этот зелёный кристалл, пронизанный загадочными схемами, создает антипсихическое поле, которое разрывает связь демонов и псайкеров с Варпом. Проверки Использования Варпа и Варп-нестабильности в пределах 50 метров от призмы получают штраф -30.
Улей скарабеев: Внутренние системы каноптековых пауков непрерывно создают каноптековых скарабеев, помогающих основной машине. В качестве Свободного действия каноптековый паук может выпустить этих скарабеев, чтобы пополнить истощённый рой скарабеев (см. стр. 372 "**Основной книги правил**") в радиусе 20

метров, устраняя все нанесенные ему раны. В качестве альтернативы, каноптековый паук может создать новый рой скарабеев, который считается уже получившим 20 единиц урона (который может быть удалён при последующем использовании этой способности). После использования этой способности паук должен пройти **сложную (-10) проверку Выносливости**. В случае паук израсходовал опасное количество энергии и получает 2к10 Э урона, который не снижается Бронёй и бонусом Выносливости. Внутренним системам паука требуется время для создания новых скарабеев, так что эта способность может использоваться только каждые 1к10 раундов.

Процессорная связь: Когда каноптековые пауки работают совместно, их компьютеризированные умы объединяются, образуя мета-систему, гораздо более могущественную, нежели сумма её частей, и позволяющую координировать подчинённых существ с поразительной эффективностью. За каждого дополнительного каноптекового паука в радиусе 50 метров все каноптековые пауки, каноптековые призраки и скарабеи в этом диапазоне получают Сверхъестественный Интеллект (1). Кроме того, все каноптековые пауки, связанные таким образом, получают талант Боевое построение, преимущества которого могут быть использованы любыми затронутыми призраками и скарабеями.

КАНОПТЕКОВЫЙ ПРИЗРАК

У жителей Столпов вечности много историй об ужасающих духах, что обитают в подземных склепах и туннелях. Говорят, что эти призраки тихо выскальзывают прямо из стен, чтобы убить или утащить за собой тех, кто нарушил покой древних могил. Каноптековые призраки защищают и поддерживают в исправности гробницы некронов, исполняя приказы пауков. Призраки — пугающие конструкы, с длинными, сегментированными телами, что снабжены многочисленными лезвиями и металлическими усиками. Они хаотично скользят по воздуху, одновременно плавно и неестественно. Пожалуй, самая примечательная особенность призраков — их фазорегулятор. Эта сложная матрица пространственной дестабилизации, позволяющая избирательно и почти мгновенно фазировать части своего тела. Это делает призраков грозными врагами, поскольку их когти могут проходить сквозь доспехи, разрывая органы и разрезая кости, а тела могут становится бесплотными, делая удары врага безвредными. Призраки велики, но способности позволяют приближаться к противникам бесшумно или даже просто выходить прямо из стен гробницы во время засад.

Каноптековый призрак (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	35	55 (12)	55 (10)	40 (5)	20	45	45	--	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36 (Парящее)
Количество ран: 30
Броня: Машина (всё по 7)
Общий БВ: 10
Умения: Уклонение (Лов) +10
Таланты: Неистовый натиск
Особенности: Смертоносное природное оружие (Когти), Страх (2), Потустороннее, Парящее (6), Машина (7), Многорукое, Фазовый, Размер (5) Неумирающее, Сверхъестественная Ловкость (+1), Сверхъестественная Сила (+7), Сверхъестественная Выносливость (+5)
Оружие: когти (1к10+12 Р; ББ 3) и щупальца (1к10+10 У; ББ 0; Примитивное (8), Обездвиживающее (2))
Снаряжение: фазорегулятор †
†Фазорегулятор: этот механизм даёт призраку особенность Фазовый и действует как защитное поле с уровнем защиты 45, которое не может перегрузиться. Кроме того, если призрак наберёт три или более степени успеха, атакуя в ближнем бою, его атака не может быть парирована, а урон от нее не уменьшается за счёт брони цели.
Полёт призрака: каноптековые призраки могут задействовать свою особенность Фазовый в ходе действия передвижения, чтобы проходить сквозь твёрдые препятствия, не теряя скорость.

СМЕРТОУКАЗАТЕЛЬ

Племена Столпов рассказывают о смелом вожде, который однажды отправился с самыми доверенными воинами в поисках пищи для своего голодающего народа. Воины обнаружили расщелину во льду, а когда они углубились в пещеру из блестящего металла, вокруг голов одного за другим зажёгся жуткий зелёный свет, а из теней выступили мерцающие скелетоподобные фигуры. Только один воин выжил в последовавшей бойне – он слепо бежал по ледяным равнинам и не оглядывался назад. В конце концов зелёное свечение исчезло, но он не нашел утешения, ибо соплеменники избегали его. Люди Столпов верят, что, хотя свет может исчезнуть, те, кого коснулась смерть, навсегда отмечены. По сей день тот, кто был обречён на смерть безжалостными охотниками, считается проклятым, его изгоняют из племени дабы не обречь всех.

Смертоуказатели — пугающе совершенные убийцы некронов. Сходных обликом с бессмертными смертоуказателей можно отличить лишь по сложному оптическому сенсору в центре головы и загадочным сферам, выступающим из позвоночника и лопаток. Они охотятся и убивают с целеустремленностью, которую может достичь лишь машина; им не нужно есть, пить или спать, они могут выжидать вечность, если это будет необходимо. Смертоуказателей делает идеальными убийцами их способность попадать в карманные измерения, где они могут ждать и наблюдать. Это не часть Варпа, а технология, совершенно неизвестная молодым расам. Сомнительно, что смертный долго выживет в таком карманном измерении, даже если ему удастся проникнуть внутрь.

Смертоуказателей так называют из-за мерцающего зелёного света, которым они указывают на выбранную жертву. Отмеченному остаётся недолго – за ним придут смертоуказатели, вооружённые синаптическими дезинтеграторами, сжигающими нервную ткань сфокусированными пучками субатомных частиц. Загадочная технология, создающая эту отметку, неизвестна, но это мощный маяк, который смертоуказатели могут видеть сквозь самый толстый камень, самый плотный металл и даже границы измерений. Знак сформирован из таинственной энергии, знаменитой способностью перегружать и разрушать направленные на неё аспики. Никто еще не нашел способ снять с себя метку, но немногочисленные счастливчики прожили достаточно долго, чтобы поблагодарить богов за то, клеймо исчезает и рассеивается через некоторое время. По крайней мере, в это хочется верить.

Смертоуказатель (Элита)

БББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	50	45	45	35	40	30	40	15	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 25
Броня: Машина (всё по 7)
Общий БВ: 9
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Навигация (Наземная) (Инт), Скрытность (Лов) +10, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий выстрел, Орлиный глаз, Обострённые чувства (Зрение).
Особенности: Потустороннее, Машина (7), Размер (5), Регенерация (5), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: синаптический дезинтегратор (Лёгкое; 120 м.; О/2/–; 1к10+6 Э; ББ 4; Маг —; Перезарядка —; Точное, Шоковое, Особое†).
Отмеченный смертью: жестом скелетообразной руки смертоуказатель может наложить отметину на выбранную цель. Это требует Полудействия и затрагивает одну цель в пределах 50 метров, которая может защититься **тяжёлой (-20) проверкой Уклонения**. Смертоуказатели не получают штрафов за расстояние, темноту, туман или даже полное укрытие, такого как сплошная стена (хотя укрытие даёт Броню по общим правилам). Кроме того, время, необходимое для Прицеливания, уменьшается вдвое и округляется вниз. Таким образом, Полудействие, потраченное на Прицеливание дает бонус +20, а Свободное – бонус +10. Одновременно у смертоуказателя может быть только одна помеченная цель. Метка остаётся на цели около часа, если её действие не прекратит раньше сам хозяин.
Гиперфазовый ублиет: потратив Полудействие, смертоуказатель может открыть портал в карманное измерение, который появляется в пределах десяти метров. Его можно закрыть Свободным действием. Любое существо может пройти через открытый портал, но измерение внутри не предназначено для жизни, и входящие существа начинают страдать удушья и воздействия вакуума, а также получают штраф -30 ко всем проверкам, которые полагаются на восприятие окружения органами чувств. В то время как завеса между карманным измерением некронов

и Варпом особенно сильна, оно все ещё обладает теми же уязвимостями, что и материальная вселенная.

† Псайкеры, получившие урон от синаптического дезинтегратора, получают -30 ко всем проверкам Использования Варпа на один ход. В дополнение к этому, любая цель, получившая урон в голову из синаптического дезинтегратора должна пройти **тяжёлую (-20) проверку Выносливости** или получить 1к10 единиц постоянного урона Интеллекту.

УНИЧТОЖИТЕЛЬ

У племён Столпов нет историй о некронах-уничтожителях, поскольку, если бы культ Уничтожителя действовал на этом мире, никакая жизнь уже давно не пятнала бы его стылую поверхность. Большинство некронских лордов движет вперёд жажда могущества, власти или завоеваний, а воины и бессмертные существуют лишь для того, чтобы служить хозяевам. Уничтожителей же толкает вперёд всеобъемлющее стремление искоренить жизнь, где бы она ни находилась. Многие некронские аристократы жаждут вновь вернуть плоть и кровь. Уничтожители же имеют иной взгляд на своё состояние, стремясь лишить всех остальных того, в чём было отказано им самим.

Будь то из-за ошибки в процессе стазиса, внешнего вмешательства или какого-то врожденного дефекта энграмм личности, уничтожители одержимы единственной, главной целью: истреблением всей жизни в галактике. Они регулярно переделывают свои тела, заменяя руки оружием, ноги — гравитационными платформами, а также встраивая в головы и нейронные схемы совершенные системы прицеливания. «Нормальные» некроны считают, что уничтожители добровольно калечат себя, но плод таких модификаций – целеустремленная машина смерти, способная отслеживать намеченную цель (то есть любое живое существо, оказавшееся достаточно неудачливым, чтоб привлечь внимание уничтожителя) на любой местности и при любых условиях.

Безумных уничтожителей избегают и боятся даже собратья-некроны. Эти изгои собираются на окраинах гробниц, чтобы сформировать культы Багряной жатвы, которые, как говорят, возглавляют столь же сумасшедшие повелители. В лордах-уничтожителях ум, хитрость и практически полная неуязвимость некронской аристократии объединяется с улучшенными системами и жуткими целями. Если культ уничтожителей действительно дремлет под льдом Столпов вечности, то горе племенам и всем обитателям Сумеречных миров, если он пробудится.

Уничтожитель (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
35	45	55 (10)	55 (11)	35	40	35 (5)	40	10	--

Скорость передвижения: 6/12/18/36 (Парящий)
Количество ран: 35
Броня: Машина (всё по 8)
Общий БВ: 11
Умения: Бдительность (Общ), Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий выстрел, Ненависть (Все), Обострённые чувства (Зрение, Слух).
Особенности: Автостабилизация, Потустороннее, Парящее (6), Машина (8), Регенерация (5), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественное Восприятие (+2), Сверхъестественная Сила (+5), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: гаусс-пушка (Тяжёлое; 100 м.; О/4/6; 1к10+12 Э; ББ 5; Маг —; Перезарядка —; Гаусс†), или тяжёлая гаусс-пушка (Тяжёлое; 200 м.; О/–/–; 4к10+10 Э; ББ 10; Маг —; Перезарядка —; Гаусс†, Проверенное (4)).
† См. страницу 373 «**Основной книги правил Black Crusade**».

Руководство для мастера: уничтожение немертвых

Некоторые мастера могут счесть, что особенность Регенерация недостаточно отражает ужасающую устойчивость некронов. Чтобы отразить непревзойденные способности некронов к самовосстановлению, ведущий может использовать следующее необязательное правило.

Необязательное правило: Реанимационные протоколы

В конце каждого хода мастер предпринимает **серьёзную (+0) проверку Выносливости** за каждого выведенного из строя или «убитого» некрона. В этой проверке применяются любые правила, которые дают бонус к проверкам Регенерации (например, за счёт сферы воскрешения или клешней каноптекового паука). Если проверка будет пройдена, некрон поднимается на ноги с количеством ран равным показателю его особенности Регенерация. Некрон, который не прошел проверку, снова предпринимает её на следующий ход, если только не получил провал на три или более степени. В этом случае повреждения берут вверх над протоколами самовосстановления, и некрон телепортируется прочь во вспышке зеленого света. По усмотрению мастера, некрон, который был уничтожен особо зрелищным или тщательным образом (например, расплавлен мельтой в упор или превращен в металлолом плазменной гранатой) может не иметь возможности самовосстановления во время битвы.

Лорд

Основная масса некронов приметна явным отсутствием воли и мышления, но для лордов, которые правят мирами-гробницами, или немесоров, возглавляющих армии, это совсем не так. Аристократы сохранили свою личность и сознание в процессе биопереноса, хотя из-за ошибок в этом процессе или повреждений, вызванных неисправными стазисными системами, многие лорды отличаются эксцентричностью или страдают от того, что можно счесть некронским вариантом безумия.

Каждый лорд — личность со своим характером и намерениями. Многие желают поднять свой статус в иерархии и возможно, однажды стать фаэроном и править целой династией. Другие хотят расширить владения своей династии завоеваниями. Некоторые лорды и немессоры могут истреблять жителей завоеванных ими миров, другие более чем готовы принять клятвы верности и рабства от меньших рас. Третьи желают снять проклятие биопереноса или, возможно, уничтожить своих вековых врагов – эльдар. Четвёртые поглощены странными навязчивыми идеями, такими как коллекционирование исторических реликвий или каталогизации всех форм жизни в галактике.

Лорд – смертельно опасный противник в бою. Их тела из живого металла необычайно долговечны и оснащены сложными протоколами самовосстановления. Грубая сила подкреплена невероятным мастерством и непреклонной решимостью. Хотя лорды имеют беспрепятственный доступ к арсеналам миров-гробниц, они почти всегда предпочитают использовать оружие, которое подчеркивает их благородный статус – чаще всего это посох света или боевая коса.

Лордов легко отличить по убранству, которыми они украшены. В некоторых случаях оно принимает форму ветхих одеяний из времён, предшествующих биопереносу. Другие носят накидки и плащи из сияющего сегментированного металла. Возможно, внешность может дать представление об умах этих бессмертных правителей, отличая тех, кто жаждет возвращения к плоти, от тех, кто принимает своё бессмертное обличие.

Некронский лорд (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	50	11 55	11 55	35	50	35	60	35	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 60
Броня: Машина (всё по 10)
Общий БВ: 11
Умения: Бдительность (Общ), Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Обман (Общ) +10, Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Парирование (ББ) +10, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий удар, Контратака, Калечащий выстрел, Калечащий удар, Молниеносная атака, Быстрая атака.
Особенности: Потустороннее, Машина (10), Регенерация (7), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: лорд может быть вооружён одним оружием: посохом света (Лёгкое; 25 м.; О/3/–; 1к10+8 Э; ББ 7; Маг —; Перезарядка — и Холодное: 1к10+12 У; ББ 1; Сбалансированное, Шоковое), боевой косой (2к10+28 Э; ББ 9; Разящее (3), Силовое поле, Несбалансированное), гиперфазовым мечом (1к10+28 Э; ББ 6; Сбалансированное, Силовое поле), пустотным клинком (1к10+22 Р; ББ 5; Калечащее (5), Разящее (2)), или огненной перчаткой (Пистолет; 15 м.; О/–/–; 1к10+9 Э; ББ 5; Маг —; Перезарядка —; Зажигательное, Распыляющее) и (Холодное: 1к10+17 Э; ББ 5; Зажигательное, Разрывающее).
Снаряжение: лорд может иметь какие угодно артефакты со стр. 130.

Лорд-уничтожитель

Чтоб создать лорда-уничтожителя, используйте профиль обычного лорда, но отнимите у того Скорость передвижения и добавьте следующее:
Таланты: Неистовый натиск, Ненависть (Все), Обострённые чувства (Слух, Зрение).
Особенности: Парящее (6), Сверхъестественное Восприятие (+2), Сверхъестественная Выносливость (+7).

ЛИЧ-СТРАЖ

Некоторые легенды рассказывают очень редко, поскольку разговоры об определённых вещах привлекают внимание ужасающих созданий. Одна из таких историй рассказывает о металлическом воине, что появился среди людей большой деревни. Создание назвалось «Посланником Наблюдателя» и дало вождю деревни выбор: присягнуть Наблюдателю или погибнуть. Вождь, который достиг своего положения, проливая кровь в битвах с каждым чудовищем, угрожавшим его племени, отказался покориться. Тогда незваный гость начал убивать величайших воинов племени одного за другим – против него оказались бессильны даже способности шамана. Вера вождя рухнула, он упал на колени и вместе с племенем поклялся в верности новому хозяину.

Лич-стражи – высокие и широкоплечие некроны, что статью превосходят даже бессмертных; как и требует их положение, лич-стражи выделяются высокими гребнями или головными уборами и часто носят сегментированные металлические табарды или накидки. Они служат телохранителями и посланцами для благородных некронов, а, чтобы лучше выполнять эти обязанности, им было позволено сохранить основную часть своего интеллекта и личности. Кроме того, эти несравненные воины одарены механическими телами высочайшего качества – кроме них, такими обладают лишь лорды. Почти неуязвимое тело сочетается с бесподобными боевыми навыками, которыми эти преданные воины обладали в жизни, в результате чего такому воителю почти нет равных. Стражи хорошо знают требования своих владык и считают своим долгом наносить только совершенные убийственные удары; многие готовы выдерживать выпады своих врагов, пока не появится брешь в обороне, и тогда они заканчивают бой одним взмахом.

Лич-страж (элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	45	11 55	11 55	35	45	35	50	25	–

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 35
Броня: Машина (всё по 9)
Общий БВ: 11
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Парирование (ББ), Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Мастер клинков, Мастер рукопашной, Калечащий удар, Сокрушительный удар, Неистовый натиск, Верный удар.
Особенности: Потустороннее, Машина (9), Регенерация (6), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: боевая коса (2к10+28 Э; ББ 9; Разящее (3), Силовое поле, Несбалансированное), или гиперфазовый меч (1к10+28 Э; ББ 6; Сбалансированное, Силовое поле) и рассеивающий щит (1к10+25 У; ББ 0; Оборонительное, Особое†)
†Рассеивающий щит имеет защитное поле с уровнем защиты 65, которое перегружается при результате 01-05. Когда рассеивающий щит успешно отражает стрелковую атаку, лич-страж может немедленно перенаправить её во врага в пределах 25 метров. Это считается обычной стрелковой атакой, имеющей **тяжёлую (-20)** исходную сложность.

МОГИЛЬНЫЙ КЛИНОК

Могильные клинки — гладкие боевые машины в форме полумесяца, управляемые некронами-воинами. Хотя изначально могильные клинки разработаны для боя в пустоте, а их пилоты не чувствуют холод космоса и не нуждаются в воздухе, они отлично приспособлены и к полётам в атмосфере. Благодаря чрезвычайно мощным антигравитационным двигателям клинки обретают удивительную маневренность, а гравитация и инерция из ограничений превращаются в предположения. Могильные клинки запрограммированы уклоняться от огня противника с помощью сложных псевдослучайных манёвров, которые на самом деле определяются высокоэффективными алгоритмами атаки. Хотя клинками управляют некроны-воины вряд ли их можно считать лётчиками. Воинам не хватает самостоятельности и рефлексов, чтоб сравниться даже с посредственными боевыми пилотами – скорее они полагаются на заранее запрограммированные движения и схемы атаки могильного клинка. Однако это ограничение мало что значит — некрон и машина намертво связаны между собой и действуют как единое целое.

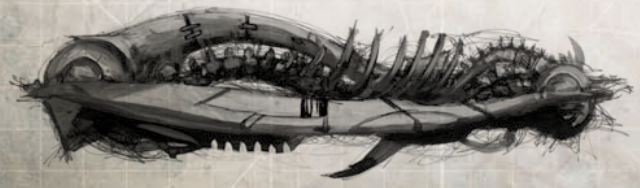
Могильный клинок (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	45	45 (8)	45 (10)	35	25	30	40	15	--

Скорость передвижения: 12/24/36/72 (Полёт)
Количество ран: 10
Броня: Машина (всё по 9)
Общий ББ: 10
Умения: Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Управление (Аэронавтика) (Лов), Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Калечащий выстрел, Трудная мишень, Стрельба от бедра.
Особенности: Автостабилизация, Потустороннее, Летун (12), Машина (9), Регенерация (5), Размер (6), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: спаренный тесла-карабин (Лёгкое; 75 м.; О/–/–; 2к10+3 Э; ББ 3; Маг —; Перезарядка —; Шоковое, Особое, Спаренное), спаренный гаусс-бластер (Лёгкое; 100 м.; О/4/–; 2к10 Э; ББ 5; Маг —; Перезарядка —; Гаусс), или спаренный корпускулярный излучатель (Тяжёлое; 70 м.; О/–/–; 3к10+8 В; ББ 5; Маг —; Перезарядка —; Взрыв (4), Оглушающее (3), Надёжное).
Снаряжение: могильные клинки могут быть оборудованы небулоскопом† и теневиком ††.

†Небулоскоп: некоторые могильные клинки оснащены этим усовершенствованным многомерным прицелом. Небулоскоп уменьшает сложность любой проверки Дальнего боя на две степени.

†† **Теневик**: это небольшое устройство поглощает и рассеивает фотоны, создавая область неестественной темноты на три метра вокруг могильного клинка (о влиянии темноты на бой см. стр. 245 «**Основной книги правил**»). Эта область тьмы не дает никаких штрафов могильному клинку. Кроме того, лазерное оружие наносит только половину урона могильному клинку со включенным теневиком.



ТРИАРХИЧЕСКИЙ ПРЕТОРИАНЕЦ

Хотя большинство историй, что рассказывают на Столпах – это мифы и легенды, некоторые из них произошли ещё на памяти живых. Старейшины племени Гх'Он рассказывают о том, как всего несколько десятилетий назад с неба на невидимых крыльях спустились сияющие скелеты. Гости вошли в деревню и расспрашивали о традициях и мифах племени. Получив ответы, грозные фигуры безмолвно посовещались и направились к ближайшей трещине, которая вела в подземный мир.

Триархические преторианцы приводят в жизнь старинные законы Триархии и хранят древние обычаи. В отличие от других некронов, преторианцы не присягают лордам или владыкам. Как и в древние времена, они наделены правом отлучать тех, кто действует против интересов и приказов Триархии и некронского кодекса чести. Тела преторианцев такого же высокого качества, как и у высшей знати, но они отличаются своеобразными «хвостами» и похожими на ребра антигравитационными установками на шипастых позвоночниках. Преторианцы носят с собой жезлы завета – символы власти, которую Триархия имеет над династиями некронтир и всей остальной галактикой. Жезлы завета — куда больше, чем просто символы. Это мощное и универсальное оружие, чью потрескивающую энергию можно обрушить на врага чередой губительных выстрелов в упор или градом могучих ударов. Иногда преторианцы вооружаются пустотными клинками и корпускулярными метателями. Пустотные клинки причиняют тяжелейшие раны с каждым ударом, появляясь и исчезая из реальности и вызывают цепную реакцию молекулярного распада. Корпускулярные метатели, как и любое оружие некронов этого типа, выпускают поток частиц антиматерии, реагирующих на столкновение с другой материей мощным взрывом.

Триархический преторианец (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
50	50	11 55	11 55	35	45	40	50	25	--

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 40
Броня: Машина (всё по 10)
Общий БВ: 11
Умения: Обаяние (Общ), Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Управление (Аэронавтика) (Лов) +10, Парирование (ББ), Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Калечащий выстрел, Стрельба от бедра, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная, Стрельба).
Особенности: Потустороннее, Машина (10), Регенерация (6), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: жезл завета (Лёгкое; 15 м.; О/–/–; 1к10+12 Э; ББ 10; Маг —, Перезарядка —; Проверенное (5), Надёжное и Холодное: 1к10+28 Э; ББ 8; Оглушающее (1), Силовое поле) или пустотный клинок (1к10+22 Р; ББ 5; Калечащее (5), Разящее (2)) и корпускулярный метатель (Пистолет; 30 метров; О/3/–; 2к10+5 В; ББ 4; Маг —; Перезарядка —; Оглушающее (1), Надёжное).
Снаряжение: ранец гравитационного смещения (действует как прыжковый ранец, но может поддерживать особенность Летун неограниченно долго)

Этек Наблюдатель

Насколько могут судить разнообразные схоласты Вихря, существо, известное как Этек Наблюдатель несёт ответственность за все действия некронов в этом регионе. Его механические легионы прибывают практически без предупреждения, а единственные предсказания атак Этека исходили от к'сальского Хора на Горе. Почему Хор оказался единственными провидцами, способными предсказать передвижения Этека, неизвестно, но, возможно, существует некая связь между некронами и этим колдовским миром.

Точно так же ускользает от всех и цель налётов Этека. Говорят, он проявил готовность время от времени объединяться с последователями Хаоса — поведение, которое весьма озадачивает провидцев и знатоков Варпа, обладающих знаниями о некронах. Нападения Наблюдателя до сих пор не складываются в цельную картину, и он не проявляет интереса к завоеванию новых владени, хотя это может быть связано с тем фактом, что миры Вопящего вихря слишком насыщены Варпом, чтобы повелитель некронов возжелал покорить их. Тем не менее, у Этека должна быть иная цель. Некоторые считают, что он методично ищет что-то, следуя точной и логичной схеме, которая до сих пор не поддалась истолкованию. Другая возможность состоит в том, что Этек просто собирает ресурсы, чтобы подготовиться к будущему событию, быть может, даже подготавливает опору своей власти в надежде свергнуть более высокопоставленного некрона-аристократа, который ещё не проявил себя. Самая тревожная версия состоит в том, что Этек испытывает защиту миров Вихря, готовясь к полномасштабному вторжению, что начнётся, когда его силы, спящие под Столпами вечности, полностью пробудятся. Тем не менее, никто еще не определил, где Этек возвёл свою цитадель. По иронии судьбы, те, кому больше других известно о некронах, скорее всего, откажутся от мысли о том, что силы Этека могут пребывать в Вихре, зная, как некроны презирают Варп.

Этек Наблюдатель (Босс)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
55	55	11 55	11 55	40	55	45	65	35	57

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 70
Броня: Машина (всё по 13)
Общий БВ: 11
Умения: Бдительность (Общ), Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ) +10, Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Парирование (ББ) +10, Техпользование (Инт) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Мастер рукопашной, Контратака, Калечащий выстрел, Калечащий удар, Молниеносная атака, Быстрая атака, Парное оружие (Рукопашная).
Особенности: Потустороннее, Машина (13) Регенерация (7), Размер (5), Коренастое, Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+6), Сверхъестественная Выносливость (+6).
Оружие: жезл ночи (Лёгкое; 50 м.; О/3/– Э; ББ 0; Маг —; Перезарядка —; ЭМИ (1), Особое), гиперфазовый меч (1к10+28 Э; ББ 6; Сбалансированное, Силовое поле) и огненная перчатка (Пистолет; 15 м.; О/–/–; 1к10+9 Э; ББ 5; Маг —; Перезарядка —; Зажигательное, Распыляющее) и (Холодное: 1к10+17 Э; ББ 5; Зажигательное, Разрывающее).
Снаряжение: скарабеи-мозгоеды, филактерия, сфера воскрешения, извечный узор (уже учтено в профиле выше)

Раунек Ка, Хранитель ключей

Криптеки — каста, ответственная за сохранение древних технологий. Хотя все они – мастера науки и техники, каждый специализируется в определённой области техномагии, будь то геомантия, хрономантия или другая эзотерическая дисциплина. Тот, что известен как Раунек Ка, как и многие из его ордена, захвачен идеями обращения биопереноса вспять и возвращения во времена плоти. Никто не может сказать, связано ли это с искренним желанием жить, обладая плотью и кровью, или с простым научным интересом. В то время как его братья в далеких мирах, таких как Зантрагора, одержимы структурой нервов, тканей и костей, Раунек Ка сосредоточился на том, что считает определяющей характеристикой текущего состояния некронов: душой или, скорее, её отсутствием. Ка считает, что именно потеря душ, а не хрупких, тел была настоящей трагедией биопереноса. И хотя другие криптеки часто не желают касаться этого вопроса, Раунек Ка прекрасно понимает внутреннюю связь между душами и Варпом.

Проснувшись после Великого сна, Раунек Ка быстро понял, что его мир-гробница находится в идеальном месте для его исследований: на границе между Варпом и реальностью. Однако это удовлетворение вскоре обернулось большим разочарованием, так как Ка понял, что мир кишит порожденными Имматериумом ужасами.

Раунек Ка соединил все свои ресурсы и передовые технологии для изучения потоков Имматериума, течений Вопящего вихря и связи между физическим телом и трансцендентной душой. Тем не менее, его собственная природа бездушной машины и представителя расы, лишённой псайкеров, создают множество препятствий этому исследованию. Раунек Ка, кажется, знает об этом и готов признать, что низшие расы могут предложить ему то, чему он никогда не сможет научится сам. Он заключает сделки с обитателями Вихря в обмен на тома запретных знаний или озарения из первых рук о природе Варпа и души. Конечно, он непременно захватывает в плен как можно больше псайкеров, когда отправляется в бой со своим господином Этеком Наблюдателем. Будучи советником Этека, Раунек Ка почти всегда присутствует во время налётов, хотя его основной задачей остаются исследования. Разделяет ли Этек мысли криптека о Варпе и апофеозе, неясно даже для более мелких аристократов, составляющих двор Этека. Что ясно, так это то, что Этек слушает советы Раунека Ка во всех вопросах, если они не противоречат его собственным таинственным целям. Вполне возможно, что дальнейшее существование человеческой жизни на Столпах вечности обусловлено только пожеланием Раунека Ка иметь постоянный запас подопытных.

В своих исследованиях Раунек Ка получил глубокое понимание работы Варпа и применил эти знания для внесения улучшений и незначительных изменений в сложившуюся технологию нуль-поля и другого антипсайкерского оборудования. Среди его изобретений посох пустоты, оружие, использующее сфокусированное нулевое поле, чтобы разрушать умы псайкеров, и эфироскоп, сложный сканер, разработанный для обнаружения активности Варпа.

Как и другие криптеки, Раунек Ка выделяется среди собратьев-некронов длинным сегментированным хвостом и единственным крупным глазом. Отражают ли эти физические различия различия в физиологии исходной расы некронтир, неизвестно даже самым мудрым провидцам и наиболее образованным из ксенофилов.

Раунек Ка, Хранитель ключей (Элита)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	45	45 (8)	55 (10)	30	65	45	55	2X	27

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 55
Броня: Машина (всё по 10)
Общий ББ: 10
Умения: Бдительность (Общ), Обман (Общ), Запретное знание (Псайкеры, Варп) (Инт), Запугивание (Сил) +10, Логика (Инт) +20, Парирование (ББ), Техпользование (Инт) +30.
Таланты: Светоносный взрыв, Светоносный удар, Подражатель, Сопротивляемость (Психосилы), Быстрая атака.
Особенности: Потустороннее, Машина (10), Регенерация (7), Размер (5), Неумирающее, Сверхъестественная Сила (+4), Сверхъестественная Выносливость (+5).
Оружие: посох пустоты (1к10+18 Э; ББ 5; Сбалансированное, Силовое поле, Особое†).
Снаряжение: эфироскоп (приносит умение Псичувство, проверки которого будут на одну ступень сложнее, чем для настоящего псайкера), каноптековая саранча, теневой анкх
†Все псайкеры в пределах 15 метров от посоха пустоты снижают свой используемый пси-рейтинг на единицу. Против псайкеров посох имеет свойство Галюциногенное (2), от которого не защищают респираторы.

Каноптековая саранча Раунека Ка
Эти маленькие существа – настоящий шедевр Раунека Ка. Они похожи на каноптековых скарабеев, но ещё меньше. Каждая саранча оснащена загадочным генератором, способным нарушать варп-активность в непосредственной близости, заставляя псайкеров терять контроль над силой, которую они направляют. Раунека Ка, как правило, сопровождает по крайней мере один рой, который может быть скрыт где-то поблизости до тех пор, пока не понадобится.

Каноптековая саранча (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
25	05	10	20	35	05	20	20	--	--

Скорость передвижения: 5/10/15/30 (Полёт)
Количество ран: 30
Броня: Машина (всё по 4)
Общий ББ: 2
Умения: Техпользование (Инт) +30.
Таланты: Быстрая атака.
Особенности: Смертоносное природное оружие, Потустороннее, Летун (5), Машина (4), Размер (2), Стая, Неумирающее.
Оружие: маленькие когти и клешни (1к10+1 Р; ББ 1к5).
Психическое бедствие: каноптековая саранча Раунека – не что иное, как пси-разрушители с крыльями, и программирование заставляет их всегда атаковать псайкеров прежде любых других врагов. Психические силы, используемые в радиусе десяти метров от саранчи, считаются сотворёнными на один уровень психической мощи выше, но только в вопросе возникновения психических феноменов – таким образом, если псайкер колдовал на Скованном уровне мощи, он будет получить психические феномены при дублях на костях, а Нескованный уровень вызовет феномен автоматически. Усиленный уровень автоматически вызывает два броска по таблице феномен с обычными модификаторами.

Некронское снаряжение и персонажи игроков

Как правило, оружие и снаряжение побеждённых некронов телепортируется прочь вместе со своими владельцами. Лишь в очень редких случаях некроны могут оставить врагам трофеи – будь то из-за неисправности, внешнего вмешательства или какого-либо другого фактора. Скорее всего еретики отправятся в гробницу именно за чудесными некронскими технологиями. Купить некронские артефакты практически невозможно, но некоторые торговцы и посредники, которые имеют дело с крайне эзотерическими вещами, могут просто не знать о природе своеобразного металлического куба, который попал в их руки. Мастеру рекомедуется делать некронские артефакты частью добычи еретиков, а их приобретение – целью целого приключения или сговора. Впрочем, если ведущий позволит игрокам покупать некронские снаряжение, оно должно иметь Уникальную степень Доступности и Отличное качество.

Использование некронских предметов

Заполучить такой артефакт уже достаточно сложно, но использовать его — отдельная задача. Эти устройства творили совершенно чуждые умы, и даже самое простое оружие из гробниц далеко за пределами понимания всех, кроме самых кощунственно гениальных архиеретехов. У оружия некронов зачастую нет ни спусковых крючков, ни магазинов с боеприпасами, которые так привычны людям. Модификация оружия некронов для использования еретиками требует проверки Создания (см. стр. 94 «Основной книги правил»), которой стоит быть **напряженной (-40).** Она занимает 1к5 дней и требует восьми степеней успеха в Длительной проверке. Если персонаж проваливает проверку Создания на четыре или более степени, оружие взрывается, нанося 3к10 единиц энергетического урона всем персонажам в радиусе 5 метров.

Откуда некронское оружие черпает энергию – малопонятно. Гаусс-бластеры и тесла-карабины питаются от тела некрона, а потому представители прочих рас не смогут обойтись без заплечного источника питания – он позволяет сделать 3к10 выстрелов, но приносит оружию свойство Перегревающееся из-за менее качественной передачи энергии. При этом в случае перегрева урон получит Корпус персонажа, т. к. перегревается не само оружие, а носимый блок питания. Всё остальное оружие (кроме тахионных стрел) оснащено собственным источником энергии. Если такое оружие даёт Осечку, этот источник питания навсегда выходит из строя. Тем не менее, некронское оружие имеет таинственную связь со своими хозяевами, и, если оно когда-либо окажется в присутствии некронов или их гробницы, источник энергии может возобновить работу, одновременно привлекая внимание законных владельцев.

По усмотрению мастера, снаряжение некронов, полученное с помощью проверки Приобретения, может быть уже модифицировано для использования не-некронами.

Артефакты гробницы

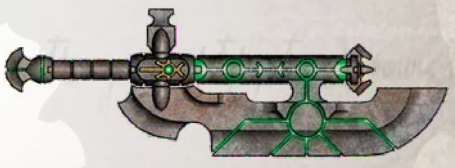
Некроны создали много удивительных технологий, которые могут казаться невозможными или сверхъестественными для младших и низших рас. Оружие некронов почти неизменно телепортируется или самоуничтожается вместе с побеждённым владельцем, а о некронских артефактах из недр миров-гробниц, говорят иное. Только безумно сильный или сильно безумный осмелится войти в глубины гробницы в поисках мифических сокровищ, но с другой стороны, в Вопящем вихре сила и безумие часто суть одно и то же.

Огненная перчатка

Эта перчатка, покрытая зелёным пламенем, – смертельное оружие, которое иногда используют представители некронской знати. Перчатки носят в металлическом каркасе хозяина-некрона, делая их истинным продолжением тела. Носителю достаточно одного усилия мысли, чтобы оружие испустило сгусток изумрудного огня, что может прожечь доспехи и плоть. Контроль хозяина над перчаткой таков, что все проверки Ближнего боя, предпринятые с применением огненной перчатки, упрощаются на один шаг.

Гиперфазовый меч

Это мощный энергетический клинок, оружие, колеблющееся между измерениями и способное с одинаковой легкостью разрезать броню или плоть.



Скарабеи-мозгоеды

Эти миниатюрные автоматоны, часто носимые под одеждой и плащами лордов, могут подключаться к мозгу смертного и порабощать его разум. Попав в голову жертвы, скарабеи могут месяцами или годами не раскрывать своего присутствия, пока хозяин не отдаст нужный приказ. Его распоряжение способно добраться к цели даже от далекой звёздной системы, проходя сквозь трещины между измерениями.

Скарабеи-мозгоеды используют профиль каноптековой саранчи (см. стр. 129), за исключением того, что у них нет спецправила «Психическое бедствие», а ран только 10. Когда рой мозгоедов наносит урон персонажу, цель должна пройти **сложную (-10) проверку Выносливости**. В случае провала несколько скарабеев покидает рой, чтобы зарыться в плоть цели. Они доберутся до мозга жертвы за 1к5 раундов. Их хозяин-некрон может активировать этих встроенных существ одним из двух способов — скрытно или явно. Скрытная активация способна внедрить идею или подтолкнуть к

Таблица 3-4: Некронское оружие

Название	Класс	Дальн.	СкС	Урон	ББ	Маг.	Пер.	Свойства	Вес	Доступность
Стрелковое оружие										
Огненная перчатка (стрелковое)	Пистолет	15 м.	О/–/–	1к10+9 Э	5	—	—	Зажигательное, Распыляющее	3 кг.	Уникальная
Гаусс-пушка	Тяжёлое	100 м.	О/4/6	1к10+12 Э	5	—	—	Гаусс†	35 кг.	Почти уникальная
Тяжёлая гаусс-пушка	Тяжёлое	200 м.	О/–/–	4к10+10 Э	10	—	—	Гаусс†, Проверенное (4)	50 кг.	Почти уникальная
Корпускулярный излучатель	Тяжёлое	70 м.	О/–/–	3к10+8 В	5	—	—	Взрыв (4), Оглушающее (3), Надёжное	25 кг.	Уникальный
Корпускулярный метатель	Пистолет	30 метров	О/3/–	2к10+5 В	4	—	—	Оглушающее (1), Надёжное	4 кг.	Уникальный
Жезл завета (стрелковое)	Лёгкое	15 м.	О/–/–	1к10+12 Э	10	—	—	Проверенное (5), Надёжное	6 кг.	Уникальный
Жезл ночи	Лёгкое	50 м.	О/3/–	—	0	—	—	ЭМИ (1), Особое	7 кг.	Уникальный
Посох света (стрелковое)	Лёгкое	25 м.	О/4/–	1к10+8 Э	7	—	—	—	10 кг.	Уникальный
Тахионная стрела	Лёгкое	300 м.	О/–/–	10к10 У	20	1	Нет	Оглушающее (6), Проверенное (3)	5 кг.	Уникальная
Тесла-карабин	Лёгкое	75 м.	О/–/–	2к10+3 Э	3	—	—	Шоковое, Особое††	20 кг.	Уникальный

Холодное оружие

Название	Класс	Урон	ББ	Свойства	Вес	Доступность
Рассеивающий щит	Холодное	1к10+25 У	0	Оборонительное, Особое†††	20 кг.	Уникальный
Огненная перчатка (холодное)	Холодное	1к10+6 Э	5	Зажигательное, Разрывающее	3 кг	Уникальная
Гиперфазовый меч	Холодное	1к10+17 Э	6	Сбалансированное, Силовое поле	10 кг.	Уникальный
Жезла завета (холодное)	Холодное	1к10+17 Э	8	Оглушающее (1), Силовое поле	6 кг.	Уникальный
Посох света (холодное)	Холодное	1к10+2 У	1	Сбалансированное, Шоковое	10 кг.	Уникальный
Пустотный клинок	Холодное	1к10+11 Р	5	Калечащее (5), Разящее (2)	15 кг.	Уникальный
Боевая коса	Холодное	2к10+17 Э	9	Разящее (3), Силовое поле, Несбалансированное	12 кг.	Уникальная

†См. свойство Гаусс на стр. 373 «Основной книги правил».
††Когда тесла-карабин выбрасывает 9 или 10 в броске на урон или иным образом выводит из строя цель, разряд электричества попадает в случайную цель в пределах 15 метров от первой и наносит ей дополнительное попадание.
††† Рассеивающий щит создает защитное поле с уровнем защиты 65, которое перегружается на результат 01-05. Когда рассеивающий щит успешно отражает стрелковую атаку, лич-страж может немедленно перенаправить её во врага в пределах 25 метров. Это считается обычной стрелковой атакой, имеющей тяжёлую (-20) исходную сложность.

поступкам, которые выбиваются из нормального поведения персонажа. Этому можно противостоять с помощью **тяжёлой (-20) проверки Силы воли** (сложность может меняться в зависимости от того, насколько «естественной» будет внушаемая идея для персонажа). Персонажу становится известно о попытке контроля, только если в проверке он достигнет трёх или более степеней успеха.

Явная активация заставляет жертву без колебаний подчиняться произнесенным вслух или субвокальным командам контролирующего скарабеев некрона. Если персонаж не пройдёт **серьёзную (+0) проверку Силы воли**, он полностью попадёт под контроль лорда или доверенного криптека и может быть напасть на своих соратников, отдать важные вещи или сведения или даже броситься на свой меч. Открытое использование чрезвычайно обременительно для скарабеев – от этого они «выгорают» и выходят из строя через 1к10 минут после включения. Это освобождает жертву, но также накладывает 1к10 уровней Усталости.

КОРПУСКУЛЯРНОЕ ОРУЖИЕ

Такое оружие – ещё один признак владычества некронов над материальным миром. Оно направляет невероятно мелкие частицы антиматерии в цель, которая, будучи создана из обычной материи, взрывается с впечатляющими результатами. Корпускулярные излучатели и метатели, пожалуй, наиболее широко известны, но в недрах гробниц явно таятся и другие образчики.

ФИЛАКТЕРИЯ

Эти маленькие цилиндры, которые часто носит некронская знать, содержит множество изощренных наноскарабеев. Хозяин филактерии может использовать её действием Подготовка – при этом он выпускает наноскарабеев, что будут роится вокруг его тела и заделывать пробоины в живом металле, чем усилят способности некрона к самовосстановлению. На 1к10+5 раундов некрон увеличивает показатель особенности Сверхъестественная Выносливость на +4 и автоматически проходит проверки Выносливости при срабатывании особенности Регенерация. Если филактерия активируется не некроном, включивший её персонаж персонаж сразу же получает 2к10 единиц резаного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости. Если персонаж обладает особенностью Машина (3) или выше, он вместо этого восстанавливает 1к10 очков урона и теряет 1к10 очков Порчи. Филактерию можно использовать только один раз.

СФЕРА ВОСКРЕШЕНИЯ

Такие таинственные артефакты иногда можно увидеть в руках некронских лордов и владык. Сферы воскрешения — светящиеся зелёные шары из неизвестного материала, которые фокусируют энергию в живых металлических телах некронов поблизости, усиливая их протоколы самовосстановления. Все некроны в пределах 100 метров от сферы (включая носителя) перебрасывают все проваленные проверки на Выносливость, а их проверки Выносливости при срабатывании особенности Регенерация становятся **рутинными (+20).**

ЖЕЗЛ ЗАВЕТА

Это характерное оружие преторианцев может быть использовано чтоб накрыть врагов шквалом мощных разрядов или наносить могучие удары в рукопашном бою.

ЖЕЗЛ НОЧИ

Такой артефакт выглядит как метровый жезл из чёрного металла, чья поверхность инкрустирована серебряными и золотыми иероглифами и часто увенчана гербом династии. Это не просто регалия – жезл ночи способен выкачивать энергию из технологических устройств сквозь незримые пути и сохранять её по желанию владельца. Если атака жезлом ночи поражает противника, в следующем раунде хозяин может попытаться пройти **серьёзную (+0) проверку Техпользования**, чтобы вместо обычного урона применить жезл одним из трёх описанных ниже способов: 1). Как тесла-карабин с дальностью поражения 50 метров и совершающим столько выстрелов Короткой очередью, сколько ступеней успеха хозяин набрал в проверке Техпользлвания; 2). Мгновенно снять количество урона, равное бонусу Выносливости владельца, а также ещё одну дополнительную единицу урона за каждую степень успеха; 3) Как сборочные клешни каноптекового паука.

Жезла ночи так силен, что броски за счёт свойства ЭМИ, получают бонус +2. Когда выпадает результат «Длительная мёртвая зона», воздействие сохраняется до тех пор, пока техника не будет восстановлена **очень тяжёлой (-30) проверкой Техпользования** или использованием светоносных батарей.

ИЗВЕЧНЫЙ УЗОР

Тело лорда пронизано фазово-закалённым адамантием, а также другими, более редкими металлами. Он получает особенность Коренастое, а его показатель его особенности Машина увеличивается на +1.

ТЕНЕВОЙ АНКХ

Этот тяжёлый, украшенный анкхом Триархии амулет, что некоторые лорды носят на шее — больше, чем просто регалия. Теневые анкхи содержат небольшой, но мощный генератор нуль-поля, гораздо более изощренный, чем творения Адептус Механикус. Во-первых, все проверки Использования Варпа и проверки на Варп-нестабильность, предпринятые в пределах 30 метров от анкха, получают штраф –20. Во-вторых, носителя анкха укрывает защитное полем с уровнем защиты 50, которое перегружается при результате 01–05 и защищает только от сверхъестественных способностей, атак от обладателей особенностей Демон или Варп-Нестабильность и атак с помощью оружия со свойством Оружие Варпа.

ПОСОХ СВЕТА

Лорды и криптеки часто носят эти длинные посохи в знак положения, которое занимают, но также этот жезл служит им оружием. В рукояти посоха укрыт мощный излучатель энергии, а навершие действует как фокусирующий излучатель, выпускающий разрушительные вспышки ослепительной энергии.

ТАХИОННАЯ СТРЕЛА

Даже по меркам некронского оружия тахионная стрела поразительно мощна. Достаточно маленькая, чтобы лорд мог носить её на запястье, она превращает маленький осколок инертного металла в энергетически неустойчивый снаряд, способный разрушить крепость. Единственный недостаток этого поразительного предмета в том, что его странный боезапас исчерпывает себя за один выстрел, а конструкция слишком сложна, чтобы её можно было перезарядить в разгар боя. Лорды могут взять стрелу в дополнение к своему обычному оружию.

ТЕСЛА-КАРАБИН

Эти громоздкие пугающие орудия, которыми порой вооружают некронов-бессмертных, бьют разрядами живых молний, способными плавить пласталь и обугливать плоть. Разряды тесла-карабина, прыгают от цели к цели, будто обладая собственным разумом и могут уничтожить целые группы врагов за один выстрел.

Когда тесла-карабин выбрасывает 9 или 10 на уроне, убивает или иным образом выводит из строя цель, разряд электричества попадает в случайную цель в пределах 15 метров от первой, нанося дополнительное попадание по этой цели. Это дополнительное попадание также может наносить дополнительные попаданий. Все дополнительные атаки применяются к Корпусу цели и не требуют броска на попадание.

ТЕССЕРАКТОВЫЙ ЛАБИРИНТ

Невзрачная внешность этих крохотных металлических кубов полностью противоречит их невероятной эффективности. Используя достижения некронской гипергеометрии и фазовой технологии, тессерактовые лабиринты на мгновение открывают портал в карманное измерение, затягивая туда близлежащих существ. В качестве полного действия лабиринт можно использовать против цели в пределах двух метров. Цель должна пройти тяжёлую (-20) проверку Уклонения или Выносливости, или будет затянута в многомерную тюрьму. Чтобы обеспечить стабильность карманных измерений, тессерактовому лабиринту требуются десять раундов перезарядки между использованиями.

Применение тессерактового лабиринта не требует проверок для некрона, обученного его использованию. Любой другой персонаж, который хочет применить лабиринт, определить его функции или освободить его пленников, должен пройти **очень тяжёлую (-30) проверку Логики**. Если персонаж также обладает умением Техпользование, проверка становится **сложной (-10)**. Если проверка провалена с четырьмя или более степенями, персонаж сам оказывается в лабиринте, как если бы он был намеченной целью.

ПОКРОВ ТЬМЫ

Для Империума, последователей Хаоса и даже эльдар телепортация означает путешествие на короткие расстояния сквозь Варп, но для некронов этот метод немыслим. Однако их мастерство в области размерной физики, искусственных червоточин и гипергеометрии породило такие устройства, как покровы тьмы. Обычно их используют Предвестники отчаяния, секта криптеков, которая создает и обслуживает эти загадочные устройства. Порой покровы дарят правителям некронов. При активации хозяин покрова тьмы исчезает в ряби энергии, спустя мгновение появляясь в ином месте.

Потратив Полное действие, владелец покрова может телепортировать себя и любое количество некронов в области десяти метров от себя в другое место в пределах двухсот метров. Некрон, использующий покров, проводит **ординарную (+10) проверку Техпользования**. В случае провала телепортированные некроны оказываются на расстоянии 1к10 метров в произвольном направлении от предполагаемого пункта назначения.

IV

Опрокинутые шпили

У ворот Саргаба
•
Дворы колдунов
•
Ритуалы, демоны и ложь
•
Обрушение шпилей
•
НИП и примечания

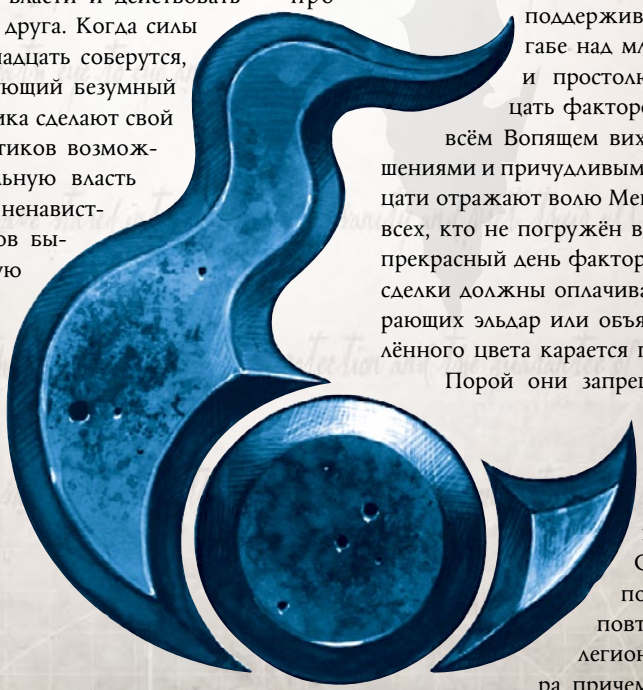
Глава IV: Опрокинутые шпили

«Придёт банда невезучих путников, и, пусть никто ещё не может разглядеть этого, вслед за ними идёт смута, угодная Архитектору Судеб»

– Джангор Жинн, книгокузнец предшестерни Саргаба

«Опрокинутые шпили» – это приключение для системы **Black Crusade**, которое погружает еретиков в водоворот опасных интриг и кровопролития, что сопровождают войну между тремя колдунами города Саргаб, что на К'сале. Бесчисленные века баланс сил на этой планете поддерживался благодаря непреложному договору колдунов, который запрещал применять свои разрушительные силы друг против друга из страха уничтожить всё своё царство. Однако в каждом городе отношения между колдунами подчиняются капризным прихотям их правителей. В Саргабе эти отношения определяются эдиктами Четырнадцати факторов – эти непредсказуемые и непознаваемые правители сегодня могут разрешить убийства, а завтра – потребовать от всех полного молчания, грозя смертью за непослушание.

Когда Четырнадцать факторов собираются в Совете, прорицая волю Тзинча, весь Саргаб задерживает дыхание. Никто не может предсказать, какой закон произнесут Четырнадцать, когда выйдут из зала совета, и сам воздух густеет от предвкушения. Именно тогда колдуны-технократы низшего ранга, стремящиеся обрести собственную судьбу, могут воспользоваться вакуумом власти и действовать против своих хозяев или друг друга. Когда силы Тзинча сойдутся, а Четырнадцать соберутся, чтобы провозгласить следующий безумный закон, три колдуна-соперника сделают свой ход, видя в прибытии еретиков возможность получить окончательную власть над своими хозяевами и ненавистными собратьями. Еретиков быстро втянут в смертельную игру, но если Губительные силы будут на их стороне, то именно они, а не три соперничающих колдуна, получат истинную награду.



Вводная для мастера

Этот раздел «**Опрокинутых шпилей**» кратко излагает предысторию и сюжет приключения. Благодаря этому мастер может добавить в повествование столько деталей, сколько сочтёт нужным, чтобы ввергнуть иигроков в пучину интриг и безумия.

Перед тем как читать этот раздел, мастеру стоит узнать больше о К'сале. Эта планета колдунов описана на стр. 332 «**Основной книги правил**», а подробнее о её истории, городах и персонажах рассказано на стр. 83-86 этой книги. Действие «Опрокинутых шпилей» происходит в городе Саргаб, где колдуны стремятся снискать благосклонность Меняющего пути, возводя всё более высокие и невозможные башни, отчего весь город напоминает вздымающуюся корону зазубренных шипов, пронзающих сами облака.

Древняя история

Как описано в главе III, города К'сала поддерживают прочный мир друг с другом, зная, что иначе неминуемо уничтожат друг друга. Их договор существовал с незапамятных времен (не то чтобы время вообще имело большое значение в Вихре, особенно в мире, полностью находящемся во власти самых могущественных слуг Тзинча). Именно благодаря этому пакту К'сал по-своему процветает, что делает его домом для некоторых из самых могущественных мастеров магии и судьбы во всей галактике. Не отвлекаясь на открытые междоусобицы, колдуны-технократы К'сала способны сосредоточиться на создании самых удивительных демонических машин, оружия, реликвий и всевозможных устройств, наполненных Варпом, что делает их мир поистине крупным игроком в превратностях войны и благосклонности Вопящего вихря.

В каждом из трёх городов К'сала порядок (своего рода) поддерживается указами правителей. В Саргабе над младшими колдунами-технократами и простолюдинам господствуют Четырнадцать факторов. Их совет печально известен во всём Вопящем вихре своими непредсказуемыми решениями и причудливыми наказаниями. Эдикты Четырнадцати отражают волю Меняющего пути и непостижимы для всех, кто не погружён в тайны Тзинча. Например, в один прекрасный день факторы могут объявить, что сегодня все сделки должны оплачиваться затвердевшими слезами умирающих эльдар или объявить, что завтра ношение определённого цвета карается прилюдным телесным наказанием. Порой они запрещают изучать некоторые разделы тайных знаний, а потом делают это обязательным (и даже устраивают выборочные экзамены, чтобы убедиться, что население хорошо разбирается в предмете). Однажды Четырнадцать факторов потребовали, чтобы всё население повторило знаменитую битву против легионов ненавистного Бога-Императора, причем каждый аспект униформы и вооружения был воссоздан в мельчайших деталях – в

конце битвы всех, кто играл роль имперских шавок, расстреляли и потребовали молчать обо всем произошедшем,

Излишне говорить, что саграбцы страшатся новых законов. Колдуны-технократы обычно находят способ избавить себя от соблюдения самых странных указов, что выдумывают факторы, но в последнее время небольшая группа готовит заговор, чтобы вернуть себе власть над самим собой. Как это часто бывает у слуг Тзинча, три мага решили не работать вместе, а бросить вызов друг другу, дабы тот, кто выйдет победителем, мог заслужить благословение Меняющего пути и бросить вызов Четырнадцати.

«**Опрокинутые шпили**» начинаются с прибытия еретиков в Саргаб, пока Четырнадцать факторов совещаются. Продолжительность их совета определяется движениями трёх лун К'сала, но скоро он должен подойти к завершению. Население напряжённо ждёт капризных законов, и опасается их, но не меньше оно страшится нарушить размышления Четырнадцати, зная, что любой из них может оборвать нити судьбы простолюдинов. Триумвират заговорщиков узнаёт о прибытии еретиков и видит в них средство устроить падение своих собратьев, не раскрывая себя владыкам города. Если пришельцы нарушат ход обсуждения или вызовут гнев факторов, руки чернокнижников останутся чистыми.

Чего еретики могут не знать, так это того, что рано или поздно Четырнадцать факторов закончат совет и объявят волю Тзинча – действия еретиков неважны. Невозможно предсказать, какие ужасные новые законы факторы могут наложить на город, и это событие служит конечной точкой, к которой банда должна завершить все сговоры, которые заключили. Плести интриги и устраивать бунты в то время, когда факторы объявляют волю Тзинча – верная смерть для всех, кроме самых благословенных поборников Хаоса!

СЮЖЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«**Опрокинутые шпили**» – это открытое приключение, в котором еретики встречаются с тремя могущественными колдунами, каждый из которых может оказаться покровителем, союзником или врагом. Книга снабжает мастера подробностями и описаниям встреч с каждым из соперничающих колдунов. У антагонистов есть собственные планы, и еретики могут принять участие в некоторых из них или во всех, или работать против чародеев в своих собственных целях. Приключение протекает в свободной форме и отзывается на действия игроков, но завершается появлением Четырнадцати факторов и провозглашением нового списка совершенно безумных законов. Каждый из трёх колдунов символизирует собой различные темы, представленные в этой книге, что позволяет игрокам в полной мере использовать навыки и общий состав своей банды. Например, если в команде есть еретики, интересующиеся тайными силами Варпа, они могут позволить себе впутаться в безумный план Селука Столпника. Если партия более прямолинейна и предпочитает достигать целей насилием, игроки могут оказаться на службе или в союзе с демонологом и мастером-ремесленником Харуланом Творцом. Наконец, если их излюбленный стиль игры – коварство и интриги, то встреча с Леди Непитис может казаться самым плодотворным путем, хотя многие уже совершали подобные ошибки! Конечно, по-настоящему оригинальные еретики, скорее всего, впутаются в заговоры всех трёх чернокнижников.

Главная цель этого приключения – выжить в войне трёх колдунов и, если возможно, сплести не менее сложные и разрушающие рассудок заговоры, что могут придумать слуги Тзинча. Соперничающие колдуны считают еретиков пешками, которых нужно использовать в своей бесконечной войне, но Тзинч благоволит тому, кто берёт свою судьбу в свои руки и меняет её в соответствии со своей волей.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как и в любом приключении, персонажей можно ввести в историю несколькими способами. Обычно приключение становится частью кампании, и потому мастер должен связать его с прошлыми сюжетами, возможно, перенеся некоторые из уже развивающихся тем. Однако не каждому приключению обязательно быть органичной частью сюжетной линии – вполне допустимо сделать перерыв в потоке событий и вовлечь еретиков в интриги, которые поначалу могут показаться пустой тратой времени. Со временем события этого приключения можно будет вплести в повествование, создавая новую нить, которую мастер и игроки подхватят, когда сочтут нужным.

Приключение начинается, когда еретики, прибывают в качестве к воротам великого города Саргаб. То, как это происходит, сильно зависит от группы. Возможно, они уже договорились о сговоре (см. стр. 269 «**Основной книги правил**») — вероятно, в масштабе «Операция», но потенциально это может быть и «Предприятие». Если один или несколько еретиков связаны с К'салом (например, выбрали архетип, описанный в главе II, или придумали уроженца этого мира, опираясь на описание К'сала из главы III), то у них могут быть свои дела в городе. Сама природа Хаоса и банд, идущих по пути к величию, означает, что зачастую вам

не потребуется подробных объяснений — Колдун или Псайкер могут почувствовать неумолимое притяжение судьбы, ведущее его к городу, а Изменник может узнать о неисчислимых возможностях, разворачивающихся там, или даже пережить видение, приказывающее посетить три двора соперничающих колдунов. Более воинственные персонажи, возможно, ищут власти, покровителя, богатства или других ресурсов и узнали о шансе получить их в Саргабе. Если один из еретиков – Магистр имматериума (см. стр. 34), особенно из Саргаба, то он представляет собой уникальную возможность втянуть в заговор всю банду – возможно, вмешаться в планы трех соперников и подорвать их изнутри, ему приказал это другой, более могущественный, колдун или даже один из Четырнадцати факторов.

Последний вопрос, о котором стоит подумать, – это как ввести совершенно новую группу еретиков в приключение. «**Опрокинутые шпили**» вполне могут стать первым приключением кампании, и в этом случае еретики могут не быть знакомы друг с другом – возможно, каждый появился в Саргабе (или даже на К'сале) по собственным причинам. Вполне вероятно, что игроки сами могут дать объяснение того, как и почему их персонажи находятся там, ведь кому, как не им знать мотивы своих еретиков и их предысторию. В противном случае мастер может отыграть несколько сцен, в которых разные персонажи встречаются и объединяются против общего врага. Возможно, против них выступит более могущественная банда, которая увидит в них соперников в будущих битвах за власть в Вопящем вихре и хочет остановить их восхождение ещё до того, как оно начнётся. Разрешив эту встречу, игра может продолжаться так, как представлено в приключении.

ВОПРОС ХАОСА

Мастер сразу же увидит, что К'сал, полностью находящийся во власти слуг Тзинча, создаёт проблемы для персонажей, не поклоняющихся Меняющему пути. Тем не менее, это не препятствие, а скорее возможность отыгрывать интересные сцены, и хорошая иллюстрация проблем, которые должны преодолеть настоящие чемпионы. Хотя многие еретики посвящают себя одной Губительной силе, другие (часто самые могущественные) ищут благословения каждой в равной мере. Только величайшие преуспевают в этом рискованном деле, ибо боги Хаоса столь же непостоянны, сколь и безразличны. Имейте в виду, что хотя данное приключение сосредоточено на интригах слуг Тзинча, а всем прочим может оказаться сложнее, будущие приключения перевернут это с ног на голову и зашвырнут интриганов и прорицателей Меняющего пути на раздираемые войной поля сражений и залитые кровью кузницы душ Кхорна.

Если мастер пожелает, он может использовать описанные ниже вторичные цели, чтобы обеспечить сторонников иных богов собственными целями. Это особенно ценно для последователей Повелителя битв — хотя не каждый кхорнит будет обезумевшим от крови берсеркером, все они разделяют отвращение к магии, которая может вызывать у них, как крайнее раздражение, так и всепоглощающий гнев, и поэтому кхорниту потребуется веская причина, чтобы войти в царство самых могущественных слуг Тзинча.

Поскольку еретик, посвятивший себя другому богу, может оказаться в невыгодном положении, было бы справедливо, чтобы у него имелись средства восстановить равновесие. Ниже описано несколько необязательных личных целей, которые игроки могут преследовать и получать награды за их достижение. Обратите внимание, что достижение личной цели означает, что игрок не понесёт обычного наказания за провал сговора. Само собой, игрокам и мастерам рекомендуется придумывать иные цели и мотивы, которые подходят персонажам и кампании.

Примечание для мастера: общая картина

«**Опрокинутые шпили**» образуют первую часть серии из четырёх приключений, изданных в дополнениях, посвящённом отдельным богам Хаоса. Каждое погрузит еретиков в сражения, цели и темы определённой Губительной силы и позволит испытать величие Хаоса и получить благословение каждого из Тёмных богов. На этом этапе мастеру не нужно беспокоиться о том, как эти приключения связаны друг с другом, а игрокам и вовсе не стоит знать об общем сюжете. Вместо этого мастер может вплести приключения в кампанию, и связать их все вместе, как только они все будут пройдены.

ПЕРСОНАЖИ, ПОСВЯЩЕННЫЕ КХОРНУ

Для Бога крови коварство и обман – худшие из деяний, особенно если они совершаются на войне. Колдовство же – высшее выражение коварства, ибо устраняет из акта убийства руку убийцы. Вступление в царство слуг Тзинча – это великий вызов для слуги Кровавого бога, но если он выдержит такое испытание, то будет награждён.

Личная цель: каждый из трёх сговоров, описанных ниже, даёт еретику возможность послужить Кровавому богу и доказать, что сталь сильнее колдовства, а кровь для Варпа ценее коварства. Если он сможет доказать (по крайней мере мастеру), что его боевые подвиги внесли в выполнение сговоров больший вклад, чем чужая магия или обманы, он должен получить дополнительные 100 очков Опыта и одну единицу Тёмной славы за каждый сговор.

ПЕРСОНАЖИ, ПОСВЯЩЕННЫЕ СЛААНЕШ

Те, кто посвятил себя Князю Хаоса, могут не быть открыто настроены против последователей Тзинча, но их часто разочаровывает увлечение колдунов интригами и обманом, за которым не видно чёткой цели. Для чемпиона Слаанеш такое отрицание непосредственного опыта – настоящее проклятие. Когда слуги двух богов заключают союз для общего дела, их идейные противоречия могут создавать напряжённость.

Личная цель: каждый из описанных ниже сговоров предоставляет еретику возможность доказать, что путь излишеств гораздо более угоден Губительным силам, нежели запутанные планы Меняющего пути. Еретик должен использовать благословения Слаанеш, чтобы как можно быстрее завершить каждый сговор и насладиться безвозмездной победой, в пику бессмысленно запутанным интригам тзинчитов. Если он сможет порадовать этим мастера игры, то получит дополнительные 100 очков Опыта и одну единицу Тёмной славы за каждый сговор.

Сговоры

В этом разделе «Опрокинутых шпилей» представлены три интриги, в которые могут быть вовлечены еретики. Каждая из них считается сговором и подчиняется правилам из «**Основной книги правил**». Масштаб каждого сговора – «Затея», которая должно быть посвящена Тзинчу. Осложнения будут определяться сюжетом, но если мастер хочет расширить историю, он может свободно добавлять в приключения осложнения из «**Основной книги правил Black Crusade**» и дополнений. Основные цели сговоров описаны в каждом вступлении и представляют собой причину, по которой колдуны-технократы обращаются за помощью к еретикам. Второстепенные цели зависят от того, какой вес мастер желает придать каждому сговору. В большинстве случаев они проистекают из основных целей.

ПЕРСОНАЖИ, ПОСВЯЩЕННЫЕ НУРГЛУ

Нургл и Тзинч во многих отношениях противоположны, ибо Архитектор судеб стремится построить всё более сложные и невероятные сети власти, а Нургл воплощает непрерывный рост, разрушение и обновление. Война между двумя силами не прекращается и разыгрывается в бесчисленных плоскостях. То, что Тзинч создаёт и развивает до высот невообразимой сложности и безумного совершенства, слуги Нургла подтачивают, стремясь обрушить, дабы на могиле выросла новая жизнь. Последователь Нургла во владении Тзинча столкнётся с холодной, суровой (сюр)реальностью и будет вынужден преодолевать желание разрушить её и перестроить заново в соответствии с щедрым замыслом Нургла.

Личная цель: для тех, кто посвятил себя Нургу, каждый сговор даёт возможность посеять семена распада и возрождения среди обманутых слуг Тзинча. Еретик должен деятельно и тайно работать над тем, чтобы банда не смогла выполнить условия сговора. За каждый сговор, который еретики не могут выполнить, еретик получит 200 очков Опыта и 1к5 единиц Тёмной славы.

У ворот Саргаба

Каковы бы ни были обстоятельства прибытия еретиков в Саргаб, их немедленно поразит висящая в воздухе напряжённость. Улицы необычайно пусты, и воздух кажется неподвижным. Немногочисленные прохожие ходят, крадучись, опустив головы, стараясь избегать зрительного контакта с незнакомцами. В землю перед собой, они не смотрят лишь, когда поднимают широко раскрытые глаза вверх, в сторону далёкого гнезда Четырнадцати факторов. Они знают то, чего еретики, возможно, ещё не понимают, – правители Саргаба держат закрытый совет, на котором говорят, как утверждают люди, с самыми высокопоставленными слугами Тзинча. Когда такой совет заканчивается, факторы провозглашают новые законы и указы, настолько чрезвычайные, что переворачивают, а иногда и заканчивают жизнь простого народа. Скоро состоится очередное такое объявление, и никто не может думать ни о чем другом.

Еретиков следует поощрять изучать пустынные улицы Саргаба, в чём мастер может опираться на сведения из главы III этой книги. Если персонажи попытаются заговорить с кем-нибудь из запуганных людей, несчастные убегут прочь. Загнанные в угол или иным образом вынужденные обратиться к еретикам, простые жители мало что могут сказать, только бормочут в страхе и бросают окаменевшие взгляды вверх, на башни Четырнадцати факторов.

В какой-то миг на этом этапе зачитайте или перескажите следующее:

Город Саргаб вздымается над головой бесчисленными башнями, каждая из которых – творение безумного колдуна-технократа. Башни тянутся к расколотым небесам, словно соревнуясь друг с другом. Когда вы проходите по извилистым улицам, становится ясно, что в городе Четырнадцати факторов всё не так, как должно быть. Сам воздух царапает кожу, а на изогнутых башнях сияют спирали оргона. Немногочисленные видимые на улицах местные ходят крадущейся походкой, бросая настороженные взгляды по сторонам. Слухи были правдивы — Четырнадцать факторов пребывают на совете, где говорят с Меняющим пути. Когда они выйдут, они объявят его волю, и никто не может сказать, проживут ли он ещё один день.

Мастер может расширить этот раздел, введя ряд незначительных сцен с местными жителями. Ниже приведено несколько зацепок:

- Когда еретики проходят мимо зияющей пасти тёмного и зловещего переулка, из него выбегает сутулая фигура в капюшоне и бросается им наперерез. Если еретики это допустят, фигура упадёт к их ногам и будет умолять защитить от Четырнадцати факторов. Разум несчастного, очевидно, сломлен зловещей тенью повеления, которое скоро сделают правители города. Этот человек совершенно безумен, но может стать полезным (и одноразовым) прислужником, если еретики решат взять его себе. При необходимости воспользуйтесь профилем для смертных жителей Саргаба из Приложения.
- Еретики сталкиваются с городской стражей Четырнадцати факторов (используйте профили телохранителей колдунов-технократов из

Приложения). Стражники хотят знать, чем занимаются еретики в Саргабе в это время, и, в зависимости от того, как будет развиваться встреча, могут напасть на них или попытаться выгнать за ворота.

- Пленник одного из колдунов-технократов сумел воспользоваться смятением, которое поселилось в городе, сорвал цепи вырвался на свободу. Пленник был предназначен в жертву и носит знак бога Хаоса, отличного от Тзинча (предпочтительно такого, которому служит хотя бы один из еретиков). Пленник бросается на милость еретиков и просит их защитить его от колдунов Саргаба. Излишне говорить, что если еретики согласятся на такое заявление, они рискуют столкнуться с хозяином пленника и должны соответственно отвечать за последствия.
- Еретикам бросает вызов магистр Имматериума, исполняющий поручение Четырнадцати факторов. Игроки могут понять важность этого человека, увидев, что его ноги никогда не касаются земли в соответствии с одним из многих эксцентричных, но, возможно, точных верований города. В зависимости от того, как они отреагируют, магистр может оказаться полезным союзником или могущественным врагом.

ЗАГОВОР СГУЩАЕТСЯ

Несмотря на пустоту улиц и напряженность населения, а может быть, и благодаря ей, слух о прибытии еретиков вскоре распространяется по всему Саргабу. Четырнадцать факторов слишком заняты, чтобы обращать внимание на такие мелочи, но среди магов-технократов есть те, что заметят гостей. Три соперничающих колдуна – Селук Столпник, Харулан Творец и леди Непитис – видят в появлении еретиков возможность осуществить собственные планы. Пока еретики бродят по пустым улицам, к ним спешат агенты трёх соперников, каждый из которых несёт послание от своего хозяина или хозяйки.

Посланцы трех колдунов-технократов – придворные (см. Приложение), и, хотя большая часть их характеристик совпадает, они также имеют что-то, отражающее природу собственного хозяина. В следующем разделе подробно описываются три соперника, и их посланники могут быть «расцвечены» соответствующим образом, если это необходимо.

Вполне возможно, что игроки окажутся так недоверчивы или неуклюжи, что решат даже не встречаться с колдунами. В таком случае мастеру предстоит импровизировать – возможно, заставив коллунов вступить выйти на контакт с другими бандами, но безрезультатно. При этом события будут разворачиваться так, как описано в следующем разделе, но еретики займут роль наблюдателей до тех пор, пока не решат побывать хотя бы у одного из колдунов-соперников или пока мастер не сочтёт, что Четырнадцать факторов закончили совет и готовы предстать перед народом Саргаба. Излишне говорить, что еретики должны быть в состоянии вовлечь себя в происходящее, даже если решат не принимать прямого участия в одном или нескольких заговорах, но это потребует больше работы со стороны мастера, и большую её часть придётся проделать «на лету». Получивший отказ колдун может обернуться против еретиков – это может побудить их посетить его соперников, хотя бы для того, чтобы узнать, что происходит, и получить помощь против нового и опасного врага.

Дворы колдунов

Три соперничающих колдуна очень различны по нраву, природе, и средствам, с помощью которых надеются достичь своих целей. Один сосредоточен на манипулировании самой силой Варпа, другой – мастер-демонолог и оружейник, а третья ищет власти через ложь и манипуляции – возможно, она самая смертоносная из всех. Еретики могут решить объединиться с одним, двумя или даже всеми соперничающими колдунами, возможно, надеясь натравить их друг на друга в игре, которую они сами и придумали. А может быть, они решат пойти на поводу у одного-единственного покровителя, став его очень дорого оплачиваемыми наемными убийцами или лазутчиками. Возможно, что еретики решат работать против всех трёх соперников таким образом, который мастер едва ли может себе представить заранее и полностью подготовиться, но это очень подходит теме приключения и богу, на котором оно сосредоточено.

В следующем разделе подробно рассказано о каждом из трёх колдунов, их дворах и придворных.

СЕЛУК СТОЛПНИК

Первый из враждующих колдунов Саргаба – крайне эксцентричный чародей, известный как Селук Столпник. Башня Селука неповторима, будучи построена в виде одинокой скрученной колонны, вздымающейся на сотни метров ввысь на окраине города. У основания толпятся многочисленные придворные и слуги, каждый из которых наперебой пытается уловить что-то из его слов, когда они доносятся с высоты. На вершине колонны находится круглая платформа, достаточно большая, чтобы вместить богато украшенный трон, высеченный из сверкающего мрамора, на котором Селук восседает столько, сколько может вспомнить любой из его слуг или соперников.

Селук Столпник – аскет и отшельник, и многие его убеждения относительно наилучшего способа служить Меняющему пути кардинально расходятся даже с его собратья-

ми. Селук считает, что только тот, кто полностью избавился от всего присущего смертному, может по-настоящему познать волю Тзинча. Он пребывает в своей одинокой башне в тщетной попытке отгородиться от неумолчного мысленного эха других обитателей К'сала и достичь состояния бытия, позволяющего напрямую общаться со своим покровителем. Только достигнув такого состояния, колдун-технократ может творить чудеса, за которые известен во всем Вопящем вихре — крохотные волшебные амулеты, питаемые душами врагов Тзинча. Такие талисманы очень пригодятся тем, кто стремится избежать предсказанной гибели или переписать давно напророченное будущее. Селук, по-видимому, создаёт эти крошечные чудеса, используя только принесённые ему души – никаких ингредиентов или иных составляющих, кроме затвердевшей эссенции души, ему не требуется. Это означает, что те, кто желает себе такие чары, должны заплатить немало душ, одна из которых пойдёт на изготовление предмета, а десять, сто или тысяча других послужат платой Селуку – в зависимости от желаемой силы заклинания.

Ирония заключается в том, что по мере того, как Селук обретал всё больше и больше проницательности и силы, к основанию его башни стекалось всё больше последователей, надеявшихся получить часть его нечестивой мудрости. Каждое услышанное высказывание они записывают с кропотливой точностью, после чего каждый его слог будет разбираться и обсуждаться несколько дней или даже лет. Вот только от большинства «учеников» колдуна ускользает то, что большая часть его речей – это требование замолчать.

Мякоть души

Варп-амулеты, которыми Селук Столпник славится по всему Вихрю, используются при выполнении обрядов и ритуалов (см. страницу 228 «**Основной книги правил**»). Поскольку каждый создан из процеженной эссенции одной души, их можно использовать в качестве подношений во время любого из ритуалов, описанных во всей игровой системе. Таке амулеты называют мякотью души. Они позволяют перебрасывать любые проверки Подчинения демона во время ритуала – одна душа в жертву демону в обмен на ещё один шанс заслужить его содействие. Каждый амулет можно использовать только один раз – когда демон поглощает дар, он растворяется в визжащем облаке.

Более мощные образцы мякоти души сделаны из процеженной духовной эссенции не одной, а многих душ. Их можно использовать снова и снова, но носитель никогда не осознает, сколько раз у него осталось в запасе, если не готов щедро заплатить Селуку или не способен догадаться сам (посредством **адской (-60) проверки Запретного знания (Демонология)**).

Если еретик, обладающий необходимыми навыками или опытом, решит изучить амулеты, которыми Селук снабдит отряд (как описано в разделе «Ритуальное убийство»), есть вероятность, что он может разузнать что-то о предательстве, которое готовит своим наймитам Столпник. Пройдя **очень сложную (-30) проверку Психувства** (или сходного умения) еретик получит краткое видение угодивших в ловушку фурий, кричащих в тишине и тщетно пытающихся выбраться из потусторонней тюрьмы. Это не назовёшь прямым предупреждением о будущем предательстве Столпника, но оно должно насторожить еретиков.

Селук Столпник долговяз и тощ, его конечности вытянуты и угловаты, как у ужаса Тзинча, а голова точно так же впала в плечи. В отличие от многих коллег, он избегает вычурных нарядов, ограничиваясь простой набедренной повязкой из шёлка. Его кожа меняет оттенок в зависимости от настроения, переходя от медитативного тёмно-фиолетового к ярко-розовому, отражающему гнев, вызванный действиями соперников или шумных последователей, роящихся у основания колонны.

Большую часть времени Селук пребывает в глубокой медитации. Его ум погружен в глубины Вопящего вихря, где он ищет мудрость Тзинча среди бесконечных стенаний проклятых. В другое время его можно увидеть и услышать стоящим прямо на своём троне, выкрикивающим непристойности в эфир. Говорят, что когда течения Варпа точно согласованы, а башни Саргаба кипят от силы Вихря, Селук может читать мысли своих соперников. Слушая их своенравные догмы и еретические верования, он проводит долгие дни, крича и осуждая их глупые и ошибочные способы мышления.

В последнее время Селук пришел к выводу, что Тзинч хочет, чтобы он бросил вызов правлению Четырнадцати факторов, но он не может этого сделать, пока его соперники не замолчат навсегда. Его случайные разглагольствования в эфире переросли в продолжительные тирады, и его ученики принялись досаждать «наставнику» всё больше. В глубине своего безумия Селук зациклился на мысли, что слуги Нургла каким-то образом работают против него или угрожают уничтожить всё, что агенты судьбы достигли на К'сале, хотя на самом деле никто из тех, кто слышит такие слова, не может понять их смысла. Любой, кто придёт на

Руководство для мастера: аудиенция у Селука Столпника

Селук быстро переключается между крайними эмоциональными состояниями. Сейчас он так зациклен на невидимых приливах и отливах магической силы, наполняющей его трон, что едва замечает еретиков, а в следующее мгновение он уже сидит на корточках на его спинке, разглагольствуя и бредя в эфир. Разговор между бандой и Селуком нужно построить на этом. Вот два пути:

Первый способ заключается в том, чтобы мастер просто развлекался разговором, меняя настроение так, как он считает нужным. Беседа может блуждать куда угодно, а маг –переключаться на новую крайность по мельчайшему предлогу. Если то, что говорят еретики, будет мало интересовать Селука, его глаза начнут стекленеть, а он сам примется петь или разговаривать с невидимыми и неслышимыми обитателями Варпа. Если еретики скажут что-то, что привлечёт его внимание, он может выйти из прежнего состояния и оживиться. Если они заговорят о других колдунах Саргаба, в частности о его соперниках, он, скорее всего, рассердится, возможно, а если разговор пойдёт наперекосяк, может даже обвинить персонажей в том, что они – их агенты.

Второй способ вести беседу – это использование правил взаимодействия (см. стр. 275 «**Основной книги правил**»). Однако временами характер Столпника должен резко меняться. Один из способов достичь этого – бросать кости каждый раз, когда Отношение должно измениться на шаг. Если выпадет чётное число, она сместиться по общим правилам, нечётное – в противоположном направлении. Конечно, игроки не знать, что происходит, но должны иметь шанс разобраться в этом.

Особенно изобретательные мастера могут совместить два приведенных подхода и даже награждать игроков бонусами, если они станут вести беседу в правильном духе. Селук – мистик, аскет и безумный колдун, и его правильный отыгрыш обеспечит массу веселья.

аудиенцию к Столпнику, будет страдать от его бесконечных разглагольствований или вызванного трансом спокойствия, но в редкие моменты относительной ясности и интереса к происходящему вокруг Селук способен говорить нормально – он производит впечатление существа, наделённого устрашающей силой и тёмной мудростью. Те, кто согласится помочь ему в интригах против собратьев-колдунов, могут найти себе могущественного, хотя и крайне непредсказуемого союзника и покровителя, способного раскрыть магические секреты невероятной ценности.

Двор Кривой колонны

Двор Селука Столпника представляет собой открытую мраморную равнину шириной почти в полтораста метров, в стороне от возвышающегося города. Из самого центра возвышается витая колонна. У подножия толпятся облачённые в мантии слуги, за множеством из которых тянутся полосы пергамента. Иногда толпа погружается в молчание, обдумывая одно из высказываний своего учителя, а иногда разражается криками и вспышками насилия, пытаясь таким образом уладить споры по поводу истолкования слов учителя. Никто из слуг не имеет власти над остальными, и большинство посетителей не будут слушать друг друга, если только собеседник не может предложить что-то, что могло бы помочь в толковании слов учителя. Один из верных способов привлечь внимание толпы – громко объявить о новом смысле того или иного отрывка мудрости, хотя результатом могут быть как часы молчаливого размышления, так и внезапный взрыв научного негодования.

Если еретик хочет получить аудиенцию, он должен найти способ предстать перед троном на вершине колонны. По сути, это ограничивает круг посетителей теми, кто способен взлетать к вершине столба, одарён диском Тзинча или носит прыжковый ранец. Как только один еретик окажется наверху Селук сам поднимет его товарищей, если это потребуется.

Харулан Творец

Колдун, известный как Харулан – хозяин Серебряной кузницы, огромного, до невероятности разросшегося поместья в Саргабе, где творят едва ли не самые отвратительные, но великолепные конструкты и самое мощное оружие во всём Вопящем вихре. Харулан – мастер-демонолог и кузнец, чья тёмная изобретательность, что может быть только плодом благословения Тзинча, позволяет ему объединить эти два искусства. Ни один смертный, не носящий метки Меняющего пути, не может представить и толики конструкций, созданных Творцом, в глубинах проклятого разума которого рождаются всё более и более извращённые изобретения. Лучшее из творений Творца – его демоническое оружие. Говорят, что когда армии рвали друг друга на куски за обладание величайшим из этих устройств, сгорали целые миры.

Внешне Харулан Творец представляет собой нечто загадочное. Он вечно кутается в длинное одеяние и скрывает лицо глубоким капюшоном. Говорят, что никто и никогда не видел того, что скрывается под капюшоном, а если и видел, то не дожил до того, чтобы рассказать. Излишне упоминать, что более разговорчивые саргабцы рассказывают самые поразительные байки об истинной природе и личности Харулана. Некоторые настаивают, что Творец – существо из металла и механизмов, другие – что он вовсе не человек, а демон, маскирующийся под смертного. Некоторые даже утверждали, что он – тайный слуга Отца распада, пытающийся разрушить планы Тзинча, или агент ненавистного Империума Человечества, выжидающий своего часа в попытке получить власть над Вопящим вихрем. Излишне говорить, что авторов таких историй неизменно заставляют замолчать самыми ужасными и изобретательными способами, которые только может придумать истинный слуга Тзинча.

Однако в Серебряной кузнице Творца не всё в порядке. В основе его ремесла лежат мириады очень сложных и чрезвычайно опасных обрядов, связывающих обитателей Варпа, но в последнее время такие ритуалы теряют надёжность. Отчасти тому виной всё более громкие разглагольствования Селука Столпника, чьи безумные осуждения звучат с такой силой, что Творец не осмеливается проводить самые деликатные и опасные ритуалы связывания. Селук нарушил столько оков, что Харулан твёрдо решил заставить Столпника замолчать. Теперь Творец ищет способы и средства отстранить от власти не только Селука, но и других колдунов, считая, что если он хочет достичь власти над одним, то будет

Руководство для мастера: аудиенция у Харулана Творца

По меркам «коллег» правитель Серебряной кузницы относительно вменяем – во всяком случае, для человека, привыкшего регулярно общаться с порабощёнными обитателями Варпа и связывать их с могущественными боевыми машинами. Большинство слуг Харулана – сервиторы с расколотыми душами, а поэтому он не привык разговаривать с обычными смертными. Хотя его лицо закрывает капюшон, каждый миг разговора с Харуланом создаётся впечатление, что кузнец оценивает тело собеседника как потенциальный сосуд, в который можно вселить плененного демона – это особенно верно, когда перед ним предстает могучий космодесантник Хаоса или подобный воин.

Хотя Харулан сам приглашает еретиков ко двору, он явно не доверяет им. Если мастер пожелает использовать систему Взаимодействия со стр. 275 «**Основной книги правил Black Crusade**», исходная сложность разговора будет **тяжёлой (-20)**, и лишь, когда она упадёт до **ординарной (+10)**, Харулан начнёт достаточно доверять еретикам, чтобы сделать предложение, описанное в разделе «Демон в машине» на стр. 146.

глупцом, если не попытается господствовать над всеми.

Любой, кто придёт на аудиенцию к Творцу, увидит существо, которое излучает силу Варпа и способно создавать самое необычное оружие, полнящееся неземной мощью. Если еретики будут искать благосклонности Харулана, тот может посулить им невероятные творения в обмен на противостояние с существами, что считаются одними из самых опасных обитателей К'сала. Излишне говорить, что путь к величию слабо подходит тем, кто не готов принимать такие предложения.

Серебряная кузница

Для Харулана Серебряная кузница служит одновременно двором и внешним участком его обширных мастерских. Внутренняя часть кузницы выглядит как огромный зал, хотя его размеры настолько пропитаны испарениями Варпа, что их невозможно охватить здравым умом или смертными глазами. Любая попытка оценить её размеры снаружи, не сможет примириться с тем, что видится изнутри. Вокруг трона Харулана ползают многочисленные существа, чья точная природа неизвестна. Многие из них – низшие демоны, которых Творец держит в качестве домашних животных, хотя они порой пожирают его слуг, проявивших минутную слабость. Другие – несомненные ксеносы, захваченные на мирах Вихря и за его пределами. Некоторые питомцы представляет собой искусные творения хозяина кузницы, созданные из плоти человека, мутанта, зверя и демона, скрещенных и сплавленных с богохульными механическими конструкциями способом, возможным только в таком месте, как Вопящий вихрь.

Большинство смертных приспешников Харулана – это слуги, созданные для выполнения неких задач в кузнице и связанные душами с хозяином. Некоторые помогают отливать сложные металлические узлы – таких как колёса с девятью зубьями размером не больше глаза насекомого, но будучи помещёнными в правильное окружение действующие как крайне мощные когитаторные катушки. Другим заменили глаза, а руки заменили зазубренными варп-сифонами, которые позволяют им обращаться с закреплённым на спине демоном, прежде чем тот будет скован в приготавливаемое оружие. Говорят, что из всех магов Саргаба у Харулана больше всего слуг, впрочем, ему нужно чаще их менять, так как они быстро умирают или мутируют.

Леди Непитис

Третья в триумвирате непримиримых врагов – Леди Непитис, непревзойденный знаток искусства лжи и обмана. Силы Леди проявляются не в потоках чистой силы Варпа или предсказании миллиона возможных вариантов будущего, но в искусстве обмана. Хотя и не столь впечатляющие внешне, способности Леди не уступают разрушительной мощи магии и демонов, да и проистекают они из того же источника — постоянно меняющейся и непостижимой воли Тзинча.

Леди Непитис столь же плодовита и изобретательна, как другие к'сальские колдуны-технократы. Однако её труды не видны, потому что её величайшее мастерство заключается в том, чтобы маскировать одну вещь под другую. Говорят, что Леди Непитис может заставить любой предмет выглядеть как другой, так что даже самые одарённые из видящих неспособны проникнуть через иллюзию. Те, кто ищет власти, и те, кто хочет удержать власть, приходят ко двору Непитис, и, будучи способны заплатить, уходят с самыми удивительными творениями К'сала, выглядящими как самые обыкновенные.

Леди Непитис выглядит как распутная аристократка, больше склонная к погоне за ничтожными забавами, чем к плетению бесчисленных заговоров невероятной сложности. Как и всё связанное с Леди, её внешность – ложь. Она далека

Работы Леди Непитис

Творения Леди Непитис пользуются большим спросом в Вопящем вихре. Благодаря сочетанию чар и отточенной хитрости она способна замаскировать одну вещь под другую так хорошо, что только самые опытные глаза могут различить разницу. Существует множество легенд о том, как такие устройства использовались убийцами и предателями на протяжении всей недавней истории Вопящего вихря, говорят, что даже из Владений человечества приходят незнакомцы, щедро платящие за подобные чудеса.

Точный облик любого творения Леди зависит от мастера. Ему нужно лишь решить, что это за устройство и как оно выглядит. Чем более несопоставимы эти две вещи по размеру и форме, тем меньше вероятность, что чары обманут стороннего наблюдателя, но Леди – опытный мастер, и при наличии времени и достаточной мотивации она способна на самые невероятные сочетания. Большинство её творений – оружие, замаскированное под кольца или другие безделушки, но маскировка всё же не идеальна. Если творение Непитис ещё не выдало своей настоящей природы, посторонний может разгадать её, пройдя проверку Проницательности. Обычно этот бросок будет **очень тяжёлым (-30)**, но настоящие шедевры Леди (такие как, те, которые она носит сама — подробнее см. её профиль) делают проверку **адской (-50)**. Зачастую применение предмета выдаёт его природу, так что проверок больше не потребуется, но иногда мастер может просто облегчить её.

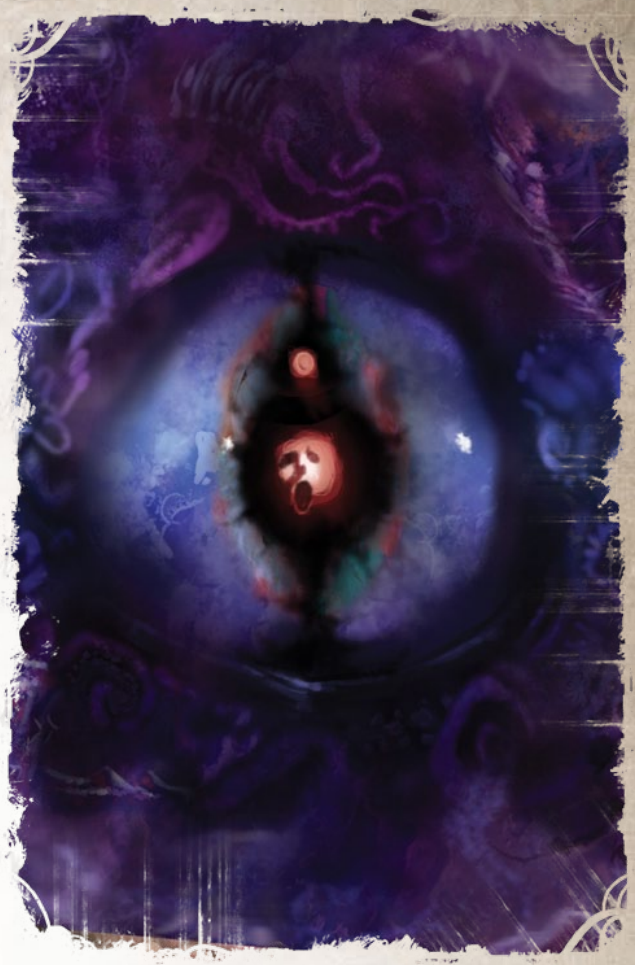
от праздности и проводит каждое мгновение каждого дня, планируя падение своих многочисленных врагов, и не менее аскетична, чем Селук Столпник. Леди Непитис полностью посвятила себя искусству манипуляции и обмана, которые отточила до абсолютного совершенства. Единственное что её интересует – это видеть, как гибнут её враги, как осознают неотвратимость своей гибели – это дарует ей такое удовлетворение, какое не может себе представить слуга одного другого бога. Для Леди Непитис миг падения врага так же всепоглощающ, как для чемпиона Кровавого бога – убийство вражеского вождя, а для прислужника Слаанеш – достижения пика чувственного удовольствия. Всякий раз, когда она достигает такой цели, она получает власть в царстве Тзинча, становясь на шаг ближе к величайшему дару Меняющего пути.

Представший перед Леди Непитис вынужден бороться с паутиной лжи, которую она плетёт каждым словом, а любого, кто неспособен на это же, она считает недостойным своего внимания и изгоняет. Леди говорит не просто загадками – часто она использует антонимы ключевых слов и фраз, чтобы запутать и заманить в ловушку слабых и тугоумных. Чтобы ещё более усложнить понимание неразумным или неподготовленным, внешность и манеры Леди, а также её окружение, почти целиком состоят из обмана и иллюзий. Многие глупцы упали на колени перед бледной, томной фигурой на сверкающем троне, влюблённые в существо, чьё чарующее присутствие привело бы даже самого пресыщенного чувствами последователя Слаанеш к новым высотам страсти. Другие верят каждому её слову, всё больше запутываясь в паутине лжи, пока не осознают свою гибель. Однако такие маленькие победы несущественны, ибо истинные враги Леди – её соперники-колдуны. Многочисленные агенты Непитис поняли, что Селук Столпник и Харулан Искусник замышляют нарушить давний порядок в Саргабе, так что Непитис решила, что сама должна извлечь выгоду из предстоящей смены власти.

Руководство для мастера: аудиенция у Леди Непитис

Леди Непитис позволяет мастеру по-настоящему взорвать головы игрокам. Её слова почти всегда должны иметь множество значений, но иногда она будет говорить прямо противоположное тому, что имеет в виду или чего ожидают еретики. У игроков должно сложиться впечатление, что если они хотят чего-то добиться от Леди, они тоже должны участвовать в этом, казалось бы, случайном потоке двусмысленностей. Мастер должен вознаграждать творческий отыгрыш – например, тем что Леди будет считать вожаком банды того, кто говорит наиболее двусмысленно, даже (или особенно!), если таковым не является.

Правила Взаимодействия со стр. 275 «**Основной книги правил Black Crusade**» сделают беседу ещё более весёлой. Исходная сложность разговора с Леди будет **простой (+30)**, но она не доверяет еретикам достаточно, чтобы сделать описанное ниже предложение, пока её Отношение не упадёт до Отвращения/Мятежности/Отрицания/Безрассудства. Осторожные игроки могут догадаться об этом сами (а мастер волен дать несколько подсказок) и должны обнаружить, что чем менее расположена к ним Леди, тем более вероятно она сделает им своё предложение.



Дом истины

Двор Леди Непитис известен как Дом истины – этот титул должен дать ключ к разгадке того, что происходит под его сверкающими сводами. Двор расположен на вершине башни Леди, и попасть в него можно только по винтовой лестнице, идущей вдоль внутренних стен. Осторожные еретики, которые попытаются сосчитать шаги или измерить углы, заметят, что расчёты не сходятся – например, количество ступеней далеко не соответствуют высоте, которую они поднимаются, а извилистые лестницы поворачивают под углами, которые постоянно уменьшаются. Посетители, спускающиеся по лестнице, оказываются в огромном зале, высеченном из мрамора миллиона сверкающих оттенков. Титанического размера колонны возвышаются над головой, поддерживая арки сводчатого потолка невозможных пропорций и перспективы. Тот, кто слишком долго смотрит вверх, скорее всего, будет парализован головокружением и не сможет идти дальше – таких слабаков служанки Леди сбрасывают вниз. С вздымающихся арок свисают струящиеся шёлковые знамена, увенчанные постоянно меняющимися символами Меняющего пути; опять же, слабые, вероятно, будут пойманы в ловушку этим зрелищем, доказывая, что недостойны приблизиться к возвышению, на котором находится трон Леди Непитис.

Трон Непитис – это груда роскошных подушек и мехов самых редких существ. Сама Леди с наигранной беззаботностью возлежит среди иллюзорной роскоши, а вокруг неё лебезят десятки восхищённых слуг и стражей. Однако даже это – лишь видимость, ибо сгорбленные писцы могут оказаться самыми смертоносными воинами и убийцами, а неуклюжий телохранитель – ценным советником. Как бы они

ни выглядели, большинство присутствующих на помосте, на самом деле шпионы или агенты, докладывающие своей госпоже или спешащие осуществить очередной запутанный план.

Каждое слово, произнесённое в Доме истины, скорее всего, будет ложью или, по крайней мере, правдой, извращенной намёками и двусмысленностями. Те, кто приближается к Леди Непитис в надежде найти покровителя или союзника, должны бороться с обманом, который, вероятно, заставит их подвергнуть сомнению не только своё окружение, но и собственное восприятие. Самые сильные вскоре понимают, что они всего лишь очередные пешки в запутанных интригах Леди, и считают, что просто пережить встречу с ней – уже немалое везение.

РИТУАЛЬНОЕ УБИЙСТВО

Селук Столпник ничего так не желает, как спокойствия, которое, по его мнению, позволит ему точнее познать истинную волю Тзинча. Он давно предсказал появление еретиков и видит в них возможность заставить своих соперников замолчать навсегда, но будущее после встречи с бандой неясно и ветвится в самые разные стороны. Селук долго и упорно размышлял над этим вопросом и пришёл к выводу, что наиболее угодный Тзинчу путь – это тот, который заканчивается гибелью обоих соперников и самих еретиков. Столпник решил, что, когда еретики предстанут перед ним, он должен пообещать многое и поставить задачу, которая закончится их собственной гибелью – но сообщать им об этом совершенно необязательно.

Селук требует провести два ритуала, в каждом из которых будет применён один из его знаменитых варп-амулетов. Обряды привлекут демонических слуг Меняющего пути и помогут уничтожить соперников. Конечно, Селук собирается избавиться и от самих еретиков, но только после того, как Непитис и Харулан замолчат навсегда. Есть шанс, что еретики раскроют предательство заказчика и обратят ритуалы против создателя или избегнут гибели другим способом. Такие действия могут сорвать совет Четырнадцати, но поскольку формально Столпник никак не связан с еретиками, ему ничего не грозит.

В обмен на совершение ритуалов и убийство соперников Селук предлагает еретикам амулет из душ тысячи обманутых слуг Бога-Трупа и способный, как он утверждает, помочь носителю навязать свою волю извилистым путям непостижимой судьбы. Хотя Селук сделал всё, чтобы еретики не пережили ритуала, он достаточно хитёр, чтобы знать, что они будут ожидать вознаграждения, так что такой артефакт действительно существует.

ПРЕДЛОЖЕНИЕ СЕЛУКА СТОЛПНИКА

Селук хочет, чтобы его соперники были убиты ритуальными средствами – разорваны на части руками, когтями, клыками или сожжены магическим пламенем демонических слуг Тзинча. Еретики должны провести два ритуала (описанных в «Основной книге правил» и в главе II этого тома) – по одному для каждого соперника. Какой именно проводить ритуал – решать еретикам, но он должен привести к смерти обоих соперников. Еретики могут призвать демона (или демонов) и велеть им уничтожить колдунов или заточить такое существо в оружие, чтобы использовать его против соперника. Селук даст персонажам им мощный амулет (см. врезку «Мякоть души» на стр. 141) дабы усилить ритуал (по крайней мере, так он утверждает) и обещает, что они могут оставить амулет себе, когда дело будет сделано. После расправы с соперниками, вселенная поймёт, что Селук – величайший обладатель благословений Меняющего пути. После смерти соперников Селук намерен бросить вызов самим Четырнадцати факторам, но это дело грядущего.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО СЕЛУКА

Как упоминалось ранее, задумка Столпника состоит в том, чтобы убить еретиков сразу после того, как они расправятся с его соперниками. Для этого, Селук добавил в выданный еретикам амулет проклятие. Оно сработает, когда и если оба соперника будут убиты, или если амулет вынести за пределы города. Если произойдет одно из этих событий, или мастер решит, что проклятие должно проявиться по какой-то другой причине (например, еретики обнаружат его существование), зачитайте вслух или перескажите следующее:

Амулет Селука Столпника становится сперва горячим, затем обжигающим, а спустя мгновение из него вырывается безумный свет. Через мгновение амулет выпрыгивает из рук и взлетает высоко в воздух, чтобы разбиться о землю с яростным потоком яркого фиолетового света. В ткани реальности появляется рана, её расширяет настоящий поток зазубренных когтей, и волна визжащих крылатых демонов вырывается наружу, жаждя крови смертных!

Из бурлящего водоворота варп-энергии выпрыгивает множество иссохших фурий, изголодавшихся из-за долгого заточения в амулете и отчаянно стремящихся наесться вкусными душами смертных. Фурии принимают форму адского роя (описанного на стр. 355 «Основной книги правил») и появляются в пределах двадцати пяти метров от еретика, несущего амулет. Этот персонаж становится первой целью роя, но фурии будут готовы отведать всех, кто вздумает мешать их трапезе.

ДЕМОН В МАШИНЕ

Харулан Творец жаждет смерти своих соперников не меньше Селука, но его методы резко отличаются. Владыка Серебряной кузницы желает, чтобы его соперники были повержены могучими творениями, созданными его рукой в святилище литейного цеха, дабы все могли узреть плоды его труда и трепетать. Когда еретики предстанут перед Харуланом, он потребует от них взять оружие Серебряной кузницы, войти во дворы его врагов и сразить их – тогда выданное оружие будет служить еретикам тысячу и один день, но если они потерпят неудачу, оно обратится против них. Чего Харулан не говорит еретикам, так это того, что, как только два соперника будут убиты, оружие всё равно обратится против еретиков, если, конечно, те не смогут подчинить своенравные артефакты. Как именно свершится такое предательство – зависит от оружия, которым владеют еретики. В случае демонического оружия мастер должен проводить проверки Подчинения демона по правилу Внутренний зверь (см. стр. 195 «**Основной книги правил**»), пока демон не перехватит контроль и не нападёт на владельца.

ОРУЖИЕ СЕРЕБРЯНОЙ КУЗНИЦЫ

Какое конкретно оружие достанется еретикам – зависит от мастера. Ему стоит предложить игрокам широкий выбор из вариантов, что описаны в «Основной книги правил», этой томе или любом другом источнике, который ведущий сочтёт подходящим. Выбор за ним, ведь банды могут сильно различаться по составу, опыту и многим другим факторам. Если еретики настроены особенно воинственно, им подойдёт один или несколько демонических клинков, позволяющих победить колдунов-технократов и их охрану. Менее воинственные еретики могут не желать лезть в бой сами – тогда им стоит предложить демоническую машину из главы III этой книги. Излишне говорить, что оружие должно соответствовать природе его создателя Харулана и потому должно принадлежать Тзинчу или Хаосу Неделимому.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ХАРУЛАНА ТВОРЦА

Подобно своим «коллегам», Харулан не намерен позволять еретикам покинуть Саргаб, ибо намеревающийся отобрать власть у Четырнадцати факторов не может позволить себе не подчистить такие «хвосты». Какое бы оружие он ни преподнес еретикам, оно обернётся против них сразу же после победы над вторым соперником-колдуном, или же когда они попытаются покинуть город до завершения задания. Если они попытаются обменять или отдать оружие, оно также нападёт на владельца, а как именно – зависит от природы оружия. Демоническая машина просто обрушит на еретиков всё свою разрушительную мощь. В случае с демоническим оружием владелец должен проходить проверки Подчинения демона (см. раздел «Демоническое оружие» на стр. 195 главы «**Основной книги правил**») каждый час с мига предательства. При этом демон будет получать накопительный бонус +10 к броску до тех пор, пока не победит или пока оружие не будет выброшено.

Ложь во лжи

Леди Непитис стремится низвергнуть своих соперников обманом, полагая, что, убивая врагов самыми запутанными и неочевидными способами, она, несомненно, получит высшие благословения Тзинча. Тем не менее, Непитис стремится не просто уничтожить соперников, но полностью искоренить их наследие. Для этого она намерена раскрыть и представить широкой публике их самые глубокие, самые тёмные тайны, пока они ещё живы, чтобы, умирая, колдуны могли понять, насколько полной стала её победа. Леди Непитис – слишком хитрая и коварная интриганка, чтобы самой раскрывать секреты своих врагов — скорее, она хочет, чтобы еретики сделали это за неё. Если их обнаружат, Леди будет не в чем обвинить, а если преуспеют, она намеревается забрать всю славу с их мёртвых тел.

Ядовитая паутина

Задача, которую Леди Непитис ставит перед еретиками, может быть выражена в игромеханике через систему расследований со стр. 77 этой книги. Непитис требует, чтобы банда расследовала то, что она считает покушением на её жизнь со стороны одного из соперников. Леди хочет, чтобы еретики сообщали ей обо всём, что обнаружат, дабы она могла раскрыть преступление всем к'сальцам (и свергнуть соперников в процессе). В зависимости от того, как развивалось приключение ранее, преступниками могли быть и сами еретики, но в том случае, если они не виновны (по крайней мере, в этом конкретном преступлении), они должны выследить и разоблачить агента, пытавшегося проникнуть во внутренние покои дворца Леди.

В зависимости от намерений мастера, эта часть приключения может быть сколь угодно открытой или сжатой, в зависимости от того, сколько времени игроки хотят посвятить этому аспекту игры.

Расследование описано довольно широкими мазками, так что мастер может дополнять его новыми подробностями, исходя из состава банды и её методов. При желании расследование можно разрешить полностью абстрактно (только бросками и проверками), но некоторым игрокам может нравится блуждать в лабиринтах бессчётных заговоров и лжи, что возводят последователи Тзинча. Каждый из последующих подразделов посвящён одному из ключевых этапов расследования, как описано в главе III. Пользуясь правилами этой системы, мастер может довести расследование до конца, а потом перейти к завершению приключения.

Введение

Этот этап начинается с аудиенции у Леди Непитис. Как только она сделает предложение, один из многочисленных лакеев выйдёт вперед и предложит еретикам, казалось бы, безобидную вещицу.

Хотя подарок на вид – простой рунический амулет, на самом деле это пример творческого искусства Леди. Услышав какую-либо фразу, носитель амулета способен одновременно воспринимать все возможные её значения. Его чувства слышат все тонкие намёки в каждом слове и предмете. Слова накладываются друг на друга, будто могучий хор произносит фразу, а все возможные значения озвучиваются одновременно. Изображения состоят из слоёв, множества потенциальных скрытых истин, так что даже самый искусно замаскированный агент будут разоблачён. Хотя дар потенциально является ценнейшим, за его использование полагается цена, наиболее угодня Тзинчу, как объясняется во врезке «Использование дара леди Непитис». Леди не объясняет, как работает дар, лишь намекая, что он очень поможет раскрыть самые тёмные тайны её врагов. Игрокам предстоит самим разбираться с амулетом.

Использование дара леди Непитис

Этот дар используется всякий раз, когда персонаж стремится применить умение или талант для общения с любым другим персонажем или узнать истину относительно того, что он видит, слышит или иным образом ощущает. Он может сработать при проверке Бдительности и Тактики, а также следственных и социальных умений. Точные обстоятельства зависят от игрока и мастера, так что вопрос о том, можно ли применить дар в конкретных обстоятельствах, всегда адресуется ведущему. При использовании дара еретик получает бонус к проверке, равный своей Тёмной славе. Увы, при провале этой проверки, персонаж должен немедленно сделать бросок по таблице 8–5: Расстройства последователей Тзинча (стр. 277 «**Основной книги правил**»), даже если он не Предан Меняющему пути. Это расстройство действует до тех пор, пока дар находится во владении персонажа (хотя персонаж не должен знать об этом, пока не избавится от амулета).

Другой элемент введения – противник, или в данном случае два противника. Это Селук и Харулан, и если еретики ещё не встречались с ними, Леди даст менее чем лестное описание обоих.

Тайна

В данном случае тайна заключается в мёртвом придворном Леди, павшем от руки неизвестного. Колдунья убеждена, что сама была намеченной жертвой, а несчастный прислужник случайно наткнулся на негодяя и был убит. Леди, по-видимому, не слишком заботится о покойном, и если по окончанию аудиенции еретики захотят увидеть тело, оно будет лежать на декоративной плите в одном из многочисленных святилищ Тзинча, что есть в Доме истины.

Место

Местом проведения расследования является сам город Саргаб, описанный в главе III этой книги. Насколько далеко и широко зайдёт расследование – зависит от мастера. Всё может происходить в Доме истины, во дворах трёх колдунов-технократов, или завести еретиков в самые удивительные места. Если мастер намерен относительно быстро разрешить эту часть приключения, лучше не выводить расследование за стены Дома истины и сосредоточиться на бросках костей. Если же ведущий хочет полнее раскрыть город и его общество, он может вводить новые сцены и требовать проверок, где угодно.

Что же до убитого, то это могущественный магистр Иматериума, хотя это внешне и не заметно. Труп одет в лохмотья, так что его прежнее положение будет очевидно не сразу. Впрочем, к этому мигу еретики уже должны понять, что в Доме истины всё не то, чем кажется.

Зацепки

Это расследование будет изнуряющим, то есть его сложность – **сложное (-10)**, исходный срок составляет две недели. Предполагается, что персонажи ведут расследование наиболее логичными способами – например, используя такие умения, как Дознание, Допрос и тому подобное, чтобы добыть относительно «обычные» улики, что приведут к личности нападавшего, заказчика и так далее. Но помните, что приключение происходит на планете могущественных магов, посвященных Меняющему пути, поэтому в распоряжении еретиков гораздо больше средств. Например, простой и прямой способ узнать правду – это спросить самого убитого. Для этого еретики должны допросить приведение. В любом другом месте, кроме бушующего варп-шторма, такое было бы невозможно. Чтобы провести допрос, еретик должен использовать психическую силу Вторжение в разум (см. стр. 224 «**Основной книги правил Black Crusade**») в несколько изменённом виде. Сила воли покойного равна 50, а психические феномены могут произойти в каждом раунде, а не только в первом. Всякий раз, когда еретики побеждают во Встречной проверке, исходный срок расследования уменьшается количество часов, равное количесту степней успеха. Когда и если воздействие психосилы достигнет значения «Слом разума» (по таблице 6-4: Вторжение в разум, стр. 223 «**Основной книги правил**»), расследование будет завершено, независимо от того, сколько времени потратили еретики. Излишне говорить, что этот метод радикально ускоряет расследование, но его применение сопряжено с немалым риском.

Осложнения, прорывы в деле и сюжетные повороты

Мастер волен добавлять любые осложнения, прорывы и сюжетные повороты, подходящие расследованию и соответствующие уровню абстракции, на котором идёт расследование. Подробнее применение этих элементов описанов в главе III этой книги.

Правда… не правда ли?

Когда расследование будет завершено, выяснится, что придворный на самом деле не был «заказан» колдунами-соперниками, но обнаружил их намерения бросить вызов Четырнадцати факторам. Убийцей была сама Леди Непитис, хотя, поскольку жертва её не видела (хотя она смогла бы скрыть свою личность даже в таком случае), еретики вряд ли узнают, что заказчица расследования и была преступницей. Эта деталь всплывёт только, если игроки решат продолжить дело после отпущенных четырнадцати дней и будут копать ещё три дня, да и то только в том случае, если покровительница не будет подозревать, что они подошли слишком близко, и не спрячет концы ещё глубже.

Действовал ли придворный в одиночку, был осведомителем Четырнадцати факторов или ещё более высокой силы – установить невозможно, хотя еретики, безусловно, могут осознать, что знают отнюдь не весь расклад. Вот истинная причина, по которой Леди Непитис наняла еретиков — ей нужно свалить на кого-то ответственность, если её планы потерпят крушение и в происходящее вмешаются более могущественные люди. Очень возможно, что придворный на самом деле был на службе у Четырнадцати или какой-то другой власти в городе (а то и за его пределами), и эта перспектива вызывает у неё некоторое беспокойство. Лучше пусть еретики будут раскрывать чужие тайны и привлекать внимание неизвестных соперников, а Леди останется в стороне. Поскольку она знает, кто настоящий убийца, то может и судить, насколько хорошо еретики выполнили задачу.

Остальная часть расследования зависит от того, как еретики решат использовать эти сведения — сообщат ли они Леди Непитис или сами попытаются разоблачить всех троих соперников? Четырнадцать факторов могут их щедро вознаградить, а могут и предать забвению, в зависимости от того, нарушило ли расследование их уединение или один из бесчисленных законов города.

Окончание расследования

Расследование заканчивается тем, что еретики либо не смогут установить личность убийцы и обстоятельства смерти, либо обнаруживат, что убитый не был агентом ни одного из соперников, а намеревался убить всех троих. Маловероятно, но еретики могут узнать, что его убила Леди Непитис – в этом случае они должны решить, как лучше использовать эту информацию.

Драма на охоте за убийцей

Если мастер чувствует себя в ударе, он может устами Леди Непитис поручить еретикам расследование убийства, которое совершили они сами – например, исполняя поручение кого-то из других колдунов-технократов. В этом случае банда должна создавать видимость поисков, чтобы вина не была возложена на них. Конечно, лучший способ сделать это – кого-нибудь подставить. Такой извод приключения предназначен для опытных ведущих, так как события будет тяжело отслеживать, как игрокам, так и ведущему. Тем не менее, у вас может получиться одно из самых запоминающихся приключений за всю кампанию, что будет иметь множество самых разнообразных последствий.

Обрушение Шпилей

Концовку приключения определит то, с кем из колдунов-технократов еретики вступили в бой (и был ли у них вообще конфликт), однако мастеру не следует забывать, что Четырнадцать факторов уже некоторое время держат совет, и город очень напряжён, затаив дыхание в ожидании какие указы они примут. Кульминация приключения должна быть обрамлена появлением Четырнадцати и их прямым вмешательством в события, охватившие город в их отсутствие.

В следующем разделе описано, что может произойти в случае смерти каждого из колдунов. В зависимости от контекста, события могут разворачиваться иначе, но мастер может счесть полезными исходными точками для дальнейших осложнений. Когда последствия каждой смерти, будут отыграны, вернуться Четырнадцать факторов, которые готовы огласить новые законы.

Смерть Селука Столпника

Столпника всегда можно найти на вершине его искривленной колонны, а если он будет убит, вскоре станет очевидно, что Селук выбрал место своего «отшельничества» по воле Тзинча, потому что это точка сосредоточения мощных энергий Варпа. После его смерти энергия высвободится самым впечатляющим образом: трон начинает рассыпаться в сверкающую пыль, каскад которой превращает столб в дождь затвердевающей варп-энергии. Любой, кто вдыхает эту магическую копоть, подвергается риску спонтанной мутации и безумия, о чем ясно свидетельствуют бывшие «придворные» Столпника, которых буквально прежёвывает безграничная мощь Варпа.

Если еретики убьют Селука или будут присутствовать при его смерти (даже если не они нанесли смертельный удар), каждый персонаж должен немедленно совершить **серьёзную (+0) проверку Выносливости**. Любой проваливший её персонаж рискует мутировать под влиянием сырой варп-материи, начинающей захлёстывать реальность. Каждый персонаж должен проходить проверку Выносливости каждый ход, пока не отойдёт от двора Селука примерно на шестьдесят метров. Если и когда количество проваленных проверок Выносливости станет равным бонусу Выносливости персонажа, он немедленно получает случайно определённый дар богов из таблицы 9-1 со стр. 295 «Основной книги правил». Трансформация занимает десять раундов, на протяжении которых персонаж может только корчиться в агонии от озватывших его тело спазмов перерождения. Преображение так потрясает персонажа, что как только трансформация будет завершена, еретик должен пройти **очень тяжёлую (-30)** проверку на Страх.

Не только еретики рискуют поддаться силе высвобожденного Варпа – низшие придворные, роящиеся у основания столпа Селука, почти целиком поддались высвободившимся энергиям. Они не только разъярены убийством своего господина и полны решимости отомстить еретикам, но и рискуют подвергаются потоку безудержных мутаций. Профиль мутирующей волны представлен в Приложении. Эта орда будет атаковать еретиков до тех пор, пока не будет уничтожена или обращена в бегство.

Чтобы ещё больше усложнить положение разъярённая толпа последует за еретиками, даже когда двор Столпника рассыплется в пыль. В мгновение ока толпа превращается в неостановимую волну кипящей от мутации плоти, которая быстро распространяется за пределы владений своего бывшего хозяина. За несколько часов толпа распространяет анархию по всему городу, население поддаётся безумию, будто оно заразно.

Награды греха

В соответствии с условиями сговора, который еретики заключили с одним или обоими его соперниками, убийство Селука Столпника принесёт им награды, описанные на стр. 273 «**Основной книге правил**», но если мастер сочтёт, что игроки провели сцену особенно хорошо или иным образом заслуживают дополнительной награды. Он может позволить еретикам во время бегства ухватить один или несколько знаменитых варп-амулетов Столпника. Во время прорыва через толпу бывших придворных каждый еретик может предпринять **тяжёлую (-20) проверку Бдительности**. Персонаж получит один амулет за каждую степень успеха, если потратит одно действие. Это может замедлить еретиков или более полно подвергнуть их волне мутации. Если еретики подверглись потоку Варпа, описанному в разделе «Смерть Селука Столпника», проверка упрощается до **серьёзной (+0)**.

Смерть Харулана Творца

Серебряная кузница Харулана Творца – это не только место создания одних из самых опасных видов оружия на всем К'сале, но тюрьма для наименее контролируемых творений. Без воли Творца, способной связать и успокоить их, многие из самых ужасных творений Харулана разорвут древние глифы и обратят свою мощь не только на Серебряную кузницу, но и весь Саргаб. Масштабы разрушений, на которые способны демонические машины, можно только вообразить, и, само собой, еретикам лучше убедиться, что, когда это произойдет, они будут как можно дальше от Серебряной кузницы.

Бунт машин произойдёт не сразу после смерти Харулана – даже после падения печатей, демонические машины должны освободиться от физических уз и покинуть свои темницы. Это означает, что у еретиков достаточно времени, чтобы покинуть Кузницу или обыскать её внешние районы в поисках добычи, если они пожелают. Поначалу стражники Харулана будут стремиться защитить царство бывшего хозяина и отомстить его убийцам, но очень быстро из глубин кузницы раздаётся металлический рёв, и стражников охватит ужас. В конце концов стражники побегут в Серебряную кузницу, если необходимо, прорываясь через еретиков. Вскоре должно стать очевидным, что охранники и другие слуги мёртвого Творца сражаются с демоническими машинами, которые освобождаются от оков и вырываются из тюрьмы. Если еретики не убегут, им тоже придётся столкнуться с демоническими машинами, в битве, которую они вряд ли выиграют.

Если мастер хочет устроить бой между демоническими машинами и еретиками, он должен вводить машины по одной, пока еретики не поймут, что поток врагов бесконечен, и не отступят. Глава III этой книги содержит много подходящих противников, которые мастер может свободно использовать в соответствии с составом и способностями банды.

Награды греха

Если еретики убьют Харулана Творца в соответствии со сговором, который они заключили с одним или обоими соперничающими колдунами-технократами, им должна представится возможность немедленно получить награду в дополнение к тем, которые обычно получают за успешное завершение сговора (см. стр. 273 «**Основной книги правил**»). Что это будет – зависит от мастера, который примет решние, исходя из состава отряда и хода кампании. Тем не менее, вполне вероятно, что игроки решат осмотреться вокруг Серебряной кузницы, благо во время бунта демонических машин охрана занята, так что игрокам следует позволить немного помародёрствовать. Поиск должен потребовать одного или нескольких проверок разных умений, от Бдительности и Проницательности, до Запретного знания или Безопасности – в зависимости от того, где и как еретики ищут. У персонажей должно быть ввсего пара-тройка шансов сделать бросок, а сложность – зависеть от ценности добычи, но быть хотя бы **тяжёлой (-20)**. Например, если мастер решит, что Творец прятал в глубине своего трона мощное демоническое оружие, а еретики заслуживают такой награды, он может потребовать **напряжённой (-40) проверки Бдительности**, успех в которой позволит понять, как извлечь хитро встроенное в трон оружие (и рискуя попасть в подготовленную ловушку).

В дополнение к неизбежному освобождению демонических машин, после смерти Харулана на волю вырвется и множество других конструктов. Разнообразие и количество зверей из этой и других книг Black Crusade ограничено только тем, сколько внимания мастер хочет потратить на эту часть приключения.

Смерть Харулана Творца и гибель его двора также имеет последствия и за пределами его владений. Демонические машины и другие конструкты Серебряной кузницы взбунтуются по всему городу, и нескольких часов разрушения, достаточно, чтобы башня Харулана рассыпалась в руины

Смерть Леди Непитис

Гибель Владычицы лжи и обмана не менее коварна, нежели её жизнь. Если Леди будет убита – рукой еретика, владеющего одним из могущественных демонических орудий Харулана, или убийцей из Варпа, вызванного в результате ритуала, эта смерть – иллюзия, хотя игровые персонажи не могут знать этого наверняка (хотя способны заподозрить неладное или осознать позже). Леди Непитис подготовилась к такому событию, ведь столь прямолинейная атака вполне ожидаема. Соответственно, она приняла соответствующие меры, чтобы в её случае «смерть» не оказалась фатальной.

В тот миг, когда Леди Непитис повержена, её тело исчезнет. Это должно быть описано таким образом, чтобы игроки не могли быть полностью уверены, была ли она похищена силами Варпа, спасена верным слугой или каким-то образом пережила последний удар, незаметно скрывшись. Лучший способ решить эту задачу – «убрать» тело, пока внимание еретиков будет отвлечено. Чтобы добиться этого, можно натравить на персонажей многочисленных придворных Леди, стремящиеся отомстить за смерть возлюбленной госпожи, бросаясь на еретиков с покрытыми пеной губами и безумием, яростно сияющим в горящих глазах. Придворные собираются в огромную массу нападающих, считающихся ордой фанатичных культистов общей Численностью 60 (правила Орд см. на стр. 364 «**Основной книги**

Награды греха

Поскольку Леди Непитис на самом деле не убита, её сокровища не так легко разграбить, как двух других колдунов-технократов. Несмотря на это мастер, который хотят вознаградить своих игроков сверх обычного, может сделать это, позволив им заполучить ценные творения Леди, которые носят её наиболее любимые придворные. Мастеру стоит дать еретикам шанс заметить что-то странное у любых придворных, с которыми они сталкиваются во время событий, описанных выше, например, потребовав **тяжёлую (-20) проверку Бдительности** во время схватки с одним из придворных. В случае успеха еретик замечает, что противник носит один из предметов, которыми славится Леди. Дальнейшие проверки Бдительности должны выявить столько предметов, сколько мастер сочтёт нужным дать игрокам – их можно получить, победив носителей. Конечно, это отличная возможность застать игроков врасплох, поскольку они понятия не имеют, что это за предметы на самом деле, и вполне могут получить совершенно бесполезные (по крайней мере, в пылу битвы) талисманы, которые будут намного полезнее в иных условиях.

правил»). В дополнение к орде к сражению должен присоединиться хотя бы один проклятый оракул (описанный на той же странице). Таковой должен казаться скромным слугой, не представляющим угрозы для еретиков, пока он не обрушит на них Стрелу рока (в первом раунде боя любая попытка уклониться от этой атаки должна получать не менее -20). Если еретики слишком долго задержатся в окутанном безумием дворе леди Непитис, появятся новые орды фанатичных культистов и новые проклятые оракулы, намеревающиеся прогнать персонажей прочь.

В отличие от гибели двух других колдунов, смерть Леди Непитис не приводит к многочисленным разрушениям или гибели её царства. Тем не менее, её смерть кажется достаточно реальной для рядовых саргабцев, и город начинает охватывать волна безудержной паранойи и безумия. Заговоры и планы Леди были так многочисленны, что попавшие в паутину её лжи, теперь считают себя скомпрометированными, видя, как их судьбы приближаются к ним со всех сторон. Осторожные игроки могут сделать вывод, что Непитис вовсе не мертва, но Леди была настолько хорошо подготовлена к своему возможному падению, что у банды не должно представиться возможности расследовать это дело дальше.

ЧЕТЫРНАДЦАТЬ ФАКТОРОВ

Если один или несколько соперничающих колдунов-технократов будут убиты еретиками или погибнут в результате их деяний, Саргаб, скорее всего пострадает. Обезумевшие последователи павших будут носиться по улицам, оплакивая гибель господина и, вполне вероятно, призывая наказать виновных. Некогда жестко управляемый город превратится в царство раздора, и вокруг еретиков воцарится анархия. И всё же, прежде чем еретики успевают подумать о том, чтобы сократить потери или каким-то образом вмешаться, по всему городу раздастся громкий раскат колокола, сотрясающий и почти рушащий башни, а каждый смертный бросит все дела и падёт на колени (самые высокопоставленные колдуны-технократы всё же останутся парить немного над землей). Зачитайте или перескажите следующее:

Четырнадцать факторов вернулись! Воздух становится густым, как застывшая кровь, а окружающий свет мерцает так быстро, что простых смертные складываются вдвое и извергают содержимое желудков. Кошмарный вопль поднимается из сбившихся в толпы жителей, когда обитатели Саргаба, в едином, тревожно синхронном действии, опускаются в смиренной мольбе. Затем четырнадцать голосов говорят, как один в атональной какофонии, противоречащей всякому здравомыслию, ибо она пробирается мимо природных чувств прямо в самое хрупкое ядро души. "Архитектор судеб заговорил!" – произносят голоса, вызывая волну страха, которая ещё сильнее прижимает массы к земле – "Наши башни тянутся к небу, но они не достают до Его взора! Они должны стать ещё выше, поэтому весь наш город должен быть поднят, дабы не миновала нас Его милость! Все должны поднять Саргаб ровно на одну сажень, кирпич за кирпичом, дорога за дорогой, башня за башней. Никто не уйдёт, пока работа не будет завершена! Вознесите хвалу Тзинчу и приготовьте свои души к Столетию строительства!"

Связавшись с силами Варпа, Четырнадцать факторов постановили увеличить высоту всего города, чтобы все башни стали ещё выше и ни одна не осталась такой, как была. Работы должны быть завершены в ближайшее время (не более чем через сто лет), все жители должны внести вклад, став связанными душой рабами с помощью великого ритуала. Самые могущественные колдуны города проведут обряд – и в их числе точно будут те трое, с которыми еретики сталкивались раньше.

Даже когда слова Четырнадцати факторов ещё отдаются эхом, население начинает ритуал массового поклонения. Воздух наполняется миллионом громовых голосов, каждый из которых восхваляет Тзинча за откровение. Вскоре голоса сливаются в мощную атональную какофонию, каждый молящийся говорит на непонятных языках.

Если жители города готовы присоединиться к предстоящей великой работе, то еретики могут считать иначе, особенно те, кто служат не Меняющему пути. Для таких как они, открытое поклонение Тзинчу неизбежно вызовет недовольство собственного покровителя, а порицание может лишить грешника души. Кроме того, продолжительность работ, а также неизвестные особенности ритуала связывания душ должны вызывать серьёзные опасения.

Если еретики не присоединятся к ликующим массам верующих, то будут настолько выделяться, что вызовут гнев толпы – от них потребуют воздать должное Тзинчу. В ответ на отказ горожане разозлятся, а затем станут откровенно враждебными. Даже в случае согласия, самые могущественные жители всё равно могут призвать еретиков к ответу за то, что они не превозносят Повелителя лжи искренне и не готовят свои души должным образом. Для игроков должно стать совершенно очевидно, что если они не собираются полностью посвятить себя возвышению города, то сейчас самое время уйти.

Безотносительно того, участвуют ли еретики в поклонении Меняющему пути или нет, Четырнадцать факторов уже осознали масштаб возникшего в их отсутствии конфликта и очень скоро определят, что нежелательный хаос и анархия, которые обрушились на их город, являются работой чужаков. Они узнают и о смерти по крайней мере одного из ценных чернокнижников, на которого они уже распределили часть Великой работы. Сейчас они могут не знать о присутствии или деяниях еретиков, но уже уверены, что нежелательный беспорядок мог быть только делом рук посторонних. Великий звон раздаётся ещё раз, Четырнадцать факторов требуют, чтобы верноподданные выдали всех чужаков. Зачитайте или перескажите следующее:

Воздух снова становится неподвижным, громовые голоса обрываются в одно мгновение. Внимание существ невыразимой силы обращается на вас взглядом более зловещим, чем взор могущественного демона. Вы стоите в трепете и не можете сдвинуться ни на дюйм, ибо ваши души изучают Четырнадцать факторов Саргаба.

"Незваные гости..." – как один произносят отвратительные, мелодичные голоса факторов. – "Посторонние в Доме Саргаба. Они мешают Плану Тзинча! Встаньте, дети наши, и приведите чужаков к своим Господам!"

Излишне говорить, что еретики вряд ли захотят сдаться на милость Факторов, ибо сделать это – значит не только умереть, но и отдать души на пропитание многочисленным демоническим машинам, которыми славится К'сал. У них нет другого выбора, кроме как бежать, спасая свои жизни, оставив позади город, охваченный разрушениями, которые они сами устроили, ведь население целого города жаждет схватить их и вручить им Четырнадцати Факторам.

То, как мастер решит провести заключительную часть приключения, во многом зависит от характера и состава банды, а также других обстоятельств, которые могли возникнуть в ходе разворачивающихся событий. Вот несколько советов:

- Еретики должны пробиться сквозь обезумевшую толпу. Используйте профиль обезумевшей толпы со стр. 155 этой книги. Банде придётся победить несколько Орд, чтобы добраться до границ города.
- Еретики могут сбежать на эфирном скате (см. стр. 88), заранее заполучив или украв его, но им предстоит подчинить своей воле заточённого демона.
- Если у банды есть союзники или приспешники, они могут повлиять на спасение, добыв транспорт – в идеале тот, которым славится К'сал.
- Если еретики взаимодействовали с кем-либо из колдунов-технократов таким образом, что их можно было бы считать союзниками, он может вмешаться или оказать услугу, хотя условия сильно зависят от еретиков.

Что бы ни случилось в последней сцене приключения, еретики либо уберутся из города, либо падут перед обезумевшими тзинчитами. Те, кто не поймёт этого и не сможет избежать толпы, обречены быть разорванными на куски, а их души станут сырым веществом Варпа и будут преподнесены Тзинчу. Те, кому удалось спастись, должны считать, что им повезло не разделить такую судьбу. Особенно хитрые еретики могут покинуть город, увозя с собой награду в виде оружия или сокровищ, подаренных колдунами-технократами. Конечно, им, возможно, всё ещё придётся иметь дело с предательством своих благодетелей, или они смогут обойти вредные последствия и проклятия, наложенные на предметы, и обратить их в свою пользу. Если Судьба была особенно благосклонна к еретикам, они, возможно, приобрели ценных союзников, к которым они могут обратиться потом, чтобы помочь им в Долгой войне.

Последствия

Завершив приключение и получив полагающиеся награды, мастер и игроки могут подумать о том, что произойдёт дальше. Какая судьба постигла колдунов-технократов? Если кто-то из них переживёт краткую междоусобицу, они могут продолжить своё соперничество в будущем, а еретики могут быть втянуты в него ещё раз. Возможно, выживший колдун захочет отомстить еретикам, отправив убийц, когда еретики меньше всего этого ожидают. Сам город на ближайшие сто лет поглощён будет безумным строительством – при следующем посещении К'сала это должно создать интересную обстановку.

Мастеру стоит почитать приключения, касающихся иных богов Хаоса. Такие приключения, которые приведены в остальных дополнениях и связаны друг с другом. Но это дела грядущего и другого поля битвы — пока еретики испытали на себе безумные заговоры Меняющего пути и получили представление о том, как благословения Тзинча влияют на жизнь и души смертных. Возможно, когда-нибудь в отдалённом будущем такое знание может оказаться благом, но сейчас им предстоит продолжать путь к величию, сталкиваясь с любыми вызовами и соперниками, которые судьба и прихоти Губительных сил могут поставить перед ними.

Приложение

Ниже приведены профили известных НИП и противников, задействованных в приключении. Мастер может добавлять других НИП, чтобы изменить длину приключения, как ему покажется нужным.

Селук Столпник

Полное описание Селука Столпника можно найти на странице 140.

Селук Столпник (Босс)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
51	40	35	40	40	55	55	65	45	71

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 15
Броня: нет
Общий БВ: 4
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Сил), Бдительность (Общ) +20, Обаяние (Общ), Командование (Общ), Коммерция (Инт), Обыденное знание (Адептус Астра Телепатика) (Инт) +10, Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт) +20, Обман (Общ), Уклонение (Лов), Запретное знание (Псайкеры) (Инт) +20, Запретное знание (Варп) (Инт) +20, Дознание (Инт), Языкознание (Инт), Парирование (ББ), Псичувство (Общ) +20, Учёное знание (Астромантия, Нумерология, Оккультизм) (Инт) +20, Проницательность (Общ), Ремесло (Предсказатель) (Инт) +20.
Таланты: Кошачье приземление, Разоружение, Всё видавший, Подскок, Молниеносные рефлексы, Медитация, Кулачный боец, Дитя Варпа, Мастер рукопашной, Дальновидность, На крыльях гнева, Неотразимый удар, Точный удар, Жертвоприношение, Мастер кулачного боя, Канал Варпа, Удар и отскок, Благосклонность Варпа, Бесстрашие, Пси-рейтинг (4).
Особенности и дары: Лик Тзинча, Метка Тзинча, Псайкер, Кузнец Варпа.
Психические силы: Селук – могущественный псайкер. Он знает все психосилы Тзинча, как представленные на страницах 218-220 «**Основной книги правил**», так и описанные в главе II этого тома. Кроме того, будучи выдающимся варп-провидцем, он владеет всеми психосилами Прорицания, представленными на страницах 226-228 «**Основной книги правил**».
Оружие: нет.
Снаряжение: набедренная повязка из роскошного шёлка.

Харулан Творец

Полное описание Харулана Творца можно найти на странице 142.

Название									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
45	40	45	40	38	55	36	64	39	76

Скорость передвижения: 4/8/12/24
Количество ран: 22
Броня: механическое тело (всё по 6)
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Общ) +20, Командование (Общ) +20, Коммерция (Инт), Обыденное знание (Адептус Механикус, Вопящий Вихрь) (Инт) +20, Обыденное знание (Техника) (Инт), Запретное знание (Адептус Механикус) (Инт), Запретное знание (Археотех, Варп) (Инт), Запретное знание (Демонология) (Инт) +20, Языкознание (Инт), Логика (Инт) +20, Парирование (ББ), Псичувство (Общ), Учёное знание (Звери) (Инт), Проницательность (Общ), Техпользование (Инт) +20, Ремесло (Оружейник) (Инт) +20.
Таланты: Крепкий орешек, Бастион железной воли, Враг (Адептус Механикус), Бесстрашие, Зов железа, Дальновидность, Светоносный удар, Светоносный взрыв, Мастер-машиновед, Ортопраксия, Левитационная трансценденция, Владение механодендритом (Вспомогательный), Быстрая атака, Могучий разум, Ритуал освобождения, Мнемоник, Оружейник, Пси-рейтинг (4).
Особенности и дары: Машина (6), Псайкер, Метка Тзинча, Великий ум, Прикосновение судьбы (2).
Психические силы: Харулан знает все психосилы Тзинча, как представленные на страницах 218-220 «**Основной книги правил**», так и описанные в главе II этого тома.
Оружие: посох перемен, стрелковый механодендрит с плазменным пистолетом (Пистолет; 40 метров; О/2/-; 1к10+7 Э; ББ 8; Маг 10; Перезарядка 3 Полных; Максимальный режим, Перегревающееся), серворука Отличного качества.
Снаряжение: аустпик, комбиинструмент, инфопланшет, ассимиляция Механикус (3), имплантаты Механикус, светоносные батареи, защитное поле (встроено в трон), тяжёлая и богато украшенная мантия.

ЛЕДИ НЕПИТИС

Полное описание Леди Непитис можно найти на странице 143.

Название

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
42	52	40	30	55	57	64	70	81	80

Скорость передвижения: 5/10/15/30
Количество ран: 15
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Общ) +20, Обаяние (Общ) +20, Командование (Общ) +20, Коммерция (Инт) +20, Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт) +20, Обман (Общ) +20, Запретное знание (Демонология, Варп) (Инт) +10, Языкознание (Инт) +20, Логика (Инт) +20, Парирование (ББ) +10, Псичувство (Общ) +10, Учёное знание (Криптология) (Инт) +20, Учёное знание (Философия) (Инт) +10, Проницательность (Общ) +10, Ловкость рук (Лов) +10, Скрытность (Лов), Ремесло (Криптограф, Резчик) (Инт) +20.
Таланты: Аура власти, Предатель, Ледяное сердце, Демагог, Бесстрашие, Дальновидность, Трудная мишень, Обострённые чувства, На крыльях гнева, Железная дисциплина, К демону в пасть, Нечестивая преданность, Всё видавший, Молниеносные рефлексы, Подражатель, Ортопраксия, Полиглот, Заразительная отвага, Мнемоник, Варп-чутьё, Мудрость древних, Пси-рейтинг (4).
Особенности и дары: Метка Тзинча, Псайкер, Прикосновение судьбы (2).
Психические силы: леди Непитис знает все психосилы Тзинча, как представленные на страницах 218-220 «**Основной книги правил**», так и описанные в главе II этого тома. Кроме того, она знает все психосилы Телепатии, представленные на страницах 221-225 «**Основной книги правил**».
Оружие: две аксонские бритвы, замаскированные под перья (1к5 Р; ББ 4; Калечащее 5, Бритвенной остроты), к'сальский стеклянный кинжал (см. стр. 166 «**Основной книги правил**»).
Снаряжение: десять фотонных гранат, замаскированных под кольца (по одному на каждом пальце), десять галюциногенных гранат, замаскированных под кольца (по одному на каждом пальце), смещающее поле, генератор которого замаскирован под хитрую шпильку для волос, бесчисленные украшения.

МУТИРУЮЩАЯ ВОЛНА

Этот профиль отображает бурлящую волну разложения и мутации, вызванную разрушением колонны Селука и прорывом в реальность энергий Эмпиреев. Орда состоит из многочисленных придворных и слуг Столпника, чьи тела искалечены Варпом, что не мешает им броситься вперед, дабы отомстить еретикам за убийство любимого хозяина.

Мутирующая волна (Орда)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
36	22	42	5 34	21	18	23	22	13	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Численность: 30
Броня: нет
Общий БВ: 5
Умения: Запугивание (Сил), Парирование (ББ).
Таланты: Неистовство.
Особенности: Природное оружие, Сверхъестественная Выносливость (+2)
Оружие: вездесущие щупальца (1к10+6 У; ББ 0; Примитивное (9), Отравленное).

ПРИДВОРНЫЙ КОЛДУНА-ТЕХНОКРАТА

Каждого из колдунов-соперников сопровождает небольшая армия лакеев и прихлебателей. Хотя от этих придворных не так много пользы в бою, на них можно положиться, когда необходимо развлечь господина лестью, подхалимажем и мелким угодничеством

Придворный колдуна-технократа (Рядовой)

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
30	32	30	32	36	38	35	45	38	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 10
Броня: Нет
Общий БВ: 3
Умения: Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ), Коммерция (Инт), Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт) +10, Обман (Общ), Учёное знание (Бюрократия) (Инт), Учёное знание (Правосудие) (Инт) Проницательность (Общ).
Таланты: Ледяное сердце
Оружие: лазпистолет (Пистолет; 30 м., О/2/–; 1к10+2 Э; ББ 0; Маг 30; Перезарядка Полудействие; Надёжное). На К'сале очень любят носить стеклянные кинжалы (холодное; 1к10+2 Р; ББ 6; Отравленное (1)), но могут ограничиться и обычным ножом (Холодное/Метательное; 1к5 Р; ББ 0;).
Снаряжение: дорогие служебные мантии и различные безделушки, подаренные хозяином.

Телохранитель колдуна-технократа

В то время как главная защита колдуна-технократа – его магия, ни один чернокнижник не был бы собой без солидной свиты мускулистых головорезов, способной держать простолюдинов и сброд подальше от господина.

Телохранитель колдуна-технократа (Рядовой)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
44	32	43	46	30	25	36	37	25	--

Скорость передвижения: 3/6/9/18
Количество ран: 10
Броня: всё по 4
Общий БВ: 4
Умения: Бдительность (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запугивание (Сил), Парирование (ББ) +10, Проницательность (Общ) +10, Безопасность (Инт) +10.
Таланты: Сопротивляемость (Психосилы).
Броня: богато украшенная ячеистая броня, покрывающая большую часть тела, что обеспечивает 4 очка Брони на всех зонах попадания.
Оружие: штурмовой дробовик (Лёгкое; 30 метров; О/3/–, 1к10+4 У; ББ 0; Маг 12, Перезарядка Полное, Разлёт) или церемониальная цепная алебарда (Холодное; 1к10+3 Р; ББ 3; Разрывающее).

Смертный житель Саргаба

Население Саргаба состоит из множества различных классов и сословий, но следующий профиль поможет отобразить наиболее распространённого смертного, с которым еретики могут столкнуться в Саргабе.

Смертный житель Саргаба (Рядовой)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
22	21	23	34	26	29	26	24	24	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Количество ран: 5
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Общ), Обыденное знание (Вопящий вихрь) (Инт), Учёное знание (Одно любое) или Ремесло (Одно любое).
Оружие: руки (1к5-1 У; ББ 0).
Снаряжение: обычная одежда, рабочие инструменты (зависят от Ремесла или Учёного знания).

Обезумевшая толпа саргабцев

Этот профиль можно применять, если еретики столкнутся с толпами подданных Четырнадцати факторов, с помощью которых хозяева города стараются избежать анархии, которая обрушивается на Саргаб в ключевой миг приключения.

Обезумевшая толпа саргабцев (Орда)									
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	ТС
22	21	23	34	26	29	26	24	24	--

Скорость передвижения: 2/4/6/12
Численность: 30
Броня: нет
Общий БВ: 3
Умения: Бдительность (Общ).
Таланты: Неистовство.
Оружие: импровизированное оружие (Холодное; 1к10 У; ББ 0; Примитивное (7), Несбалансированное).
Снаряжение: различные мантии и гражданская одежда.

Black Crusade™

The Tome of Fate™

Разгадайте секреты Хозяина лжи!

Тзинч – Бог перемен. В Невозможном лабиринте, сокрытом в глубинах Варпа, он строит непостижимые планы, выходящие далеко за пределы того, что может осознать разум смертных.

К вашим битвам готовы присоединиться еретики четырёх новых архетипов, а также мерзостные демоны, зачарованное оружие, могучие демонические машины и отвратительные слуги последователей Повелителя судьбы.

Новые психические силы и демонические ритуалы, посвящённые всем богам, ждут персонажей, готовых использовать их против ненавистного Империума.

Падшие кузни Выработок, мутанты Ужасной Корваски и древние некроны, пробуждающиеся внутри Столпов вечности: эти и другие тайны Вопящего вихря теперь доступны еретикам.

Всё это и многое другое сокрыто внутри этой книги, включая опасное новое приключение в пропитанном магией мире К'сал!

Обретите силу, чтобы управлять своей судьбой!

Для использования этой книги необходимо украсть экземпляр **«Основной книги правил Black Crusade»**.

The Tome of Fate BC04
ISBN 978-1-61661-433-1
EAN 13
9 781616 614331 53995
1288MAY12

Games Workshop®

www.FantasyFlightGames.com